ΕΝΑ ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ ΓΙΑ... ΤΟ PC ΣΑΣ!

ΑΦΙΕΡΩΜΑ LORD OF THE RINGS

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 141 ΙΟΥΛΙΟΣ 2001 ISSN 1105-5472 5,28 € 1.800 ΔΡΧ.



MYST III EXILE

ΑΓΓΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΤΕΛΕΙΟ!

PREVIEW



WARCRAFT 3



SUMMONER



TRIBES 2



DESPERADOS

Editorial

Θυμάμαι ότι την ίδια ιδέα είχα και στο τεύχος εκείνο όπου παρουσιάσαμε το πρώτο Myst. Είχα προτείνει τότε στον εκδότη, αντί να γράψω editorial, να γεμίσω τη σχετική σελίδα με ένα τεράστιο "ΗΡΘΕ!". Το επόμενο που θυμάμαι ήταν το ταβάνι της μονάδας εντατικής θεραπείας του ΚΑΤ. Ετσι αποφάσισα, χωρίς να με πιέσει κανείς, να γράψω ένα φυσιολογικό editorial - με το αριστερό μάλιστα χέρι μου, διότι το δεξί ήταν στο γύψο... Θυμάμαι αόριστα και κάτι περίεργες βίδες στο πόδι, αλλά ευτυχώς δεν συνηθίζω να γράφω ούτε με αυτό ούτε σε αυτό.

Το πρώτο Myst δημοσιεύθηκε στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου 1994. Τώρα πια, ακριβώς επτά χρόνια μεγαλύτερος και σοφότερος, ούτε που τόλμησα να προτείνω την ιδέα αυτή στον εκδότη (γηράσκω δ' αεί πολλά διδασκόμενος κ.λπ.). Βλέπετε, όσο περισσότερο μεγαλώνει κανείς τόσο πιο δύσκολο είναι να κολλήσουν τα κόκκαλα μεταξύ τους. Με το φαγάκι του μωρού θα παίζουμε τώρα;

Επειτα απ' όλα αυτά, θέλετε να σας μιλήσω για το Myst III; Μα τι να λέμε τώρα... Το μόνο μου παράπονο με το παιχνίδι είναι ότι δεν το έχω τελειώσει ακόμα!

Αυτό που έπεσε στο πάτωμα μόλις βγάλατε το "PC Master" από τη ζελατίνα του δεν ανήκει εκεί. Σηκώστε το ευλαβικά, μελετήστε το με την ησυχία σας και στείλτε το σε εμάς το συντομότερο δυνατόν (A.S.A.P. που λένε και στην αντίπερα όχθη του Ατλαντικού). Είναι το ολοκαίνουριο, βελτιωμένο, ανανεωμένο αλλά και καθιερωμένο ερωτηματολόγιο του "PC Master", με το οποίο ζητάμε να μας πείτε, εν ολίγοις, τι σας αρέσει, τι όχι και τι θέλετε να δείτε επιπλέον στις σελίδες του περιοδικού. Είναι προφανές, φαντάζομαι, ότι τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου θα επηρεάσουν τα μελλοντικά τεύχη του "PC Master". Μην ολιγωρείτε, λοιπόν.

Last but not least: Σας υπενθυμίζω ότι, για πρώτη φορά στην ιστορία του ως μηνιαίο περιοδικό, το "PC Master" θα κυκλοφορήσει ξεχωριστό τεύχος τον Αύγουστο. Φροντίστε να το προμηθευτείτε, ώστε να έχετε κάτι να σκεπάζετε το πρόσωπό σας όταν κάνετε ηλιοθεραπεία στις παραλίες...

Γιάννης Πατρίκος

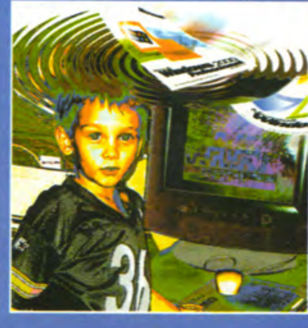
Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

Θεματολογία









86 Warcraft 3



90 Myst 3



96 Summoner

Game Club



102 Chateau D' Or



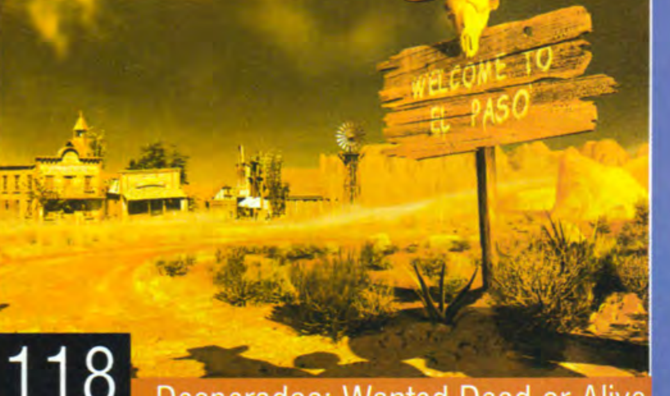
106 Tribes 2



110 Settlers 4



114 F1 Racing Champ



118 Desperados: Wanted Dead or Alive

PCmaster CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης,
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Βαγγέλης Κράτσας
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Θανάσης Αγγέλου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Derek dela Fuente, Θανάσης Αγγέλου, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Ηλίας Καφούρος Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Στάθης Λαμπρόπουλος, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπαστύρου, Σπύρος Παράσχης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Γιάννης Τζίφης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ:** Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING:** Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.:** Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ:** Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ:** Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Α. Βασίλογλου, Ν. Λαγός
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη, Κατερίνα Αλουπογιάννη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Το CD-ROM αυτού του μήνα μάλλον θα το χαρείτε περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο. Αυτό θα συμβεί διότι αφ' ενός ήρθε το καλοκαίρι, εποχή κατά την οποία μπορείτε άνετα να λιώνετε όλη μέρα μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή, αφ' ετέρου στο CD που κρατάτε στα χέρια σας θα βρείτε κάτι ξεχωριστό... Ας δούμε, όμως, τι είναι αυτό!

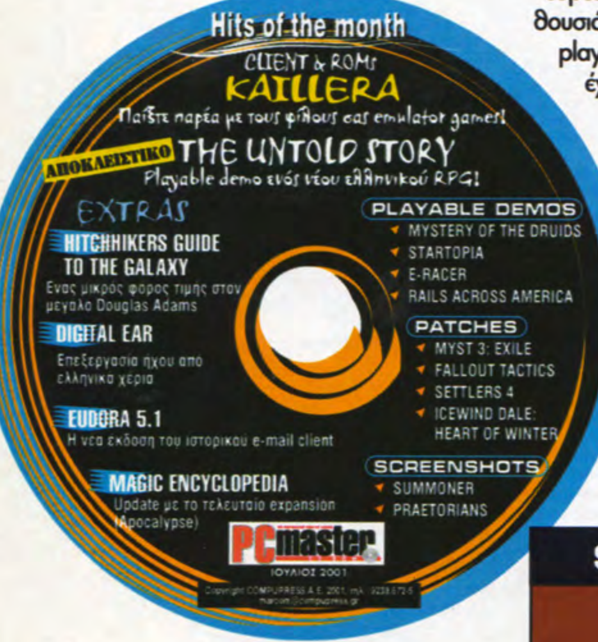
του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

Demos

EMULATORS & UNTOLD STORY

Μήπως σας φάνηκε λίγο άδειο το CD-ROM αυτού του μήνα; Μήπως αναρωτηθήκατε πού πήγαν τα υπόλοιπα demos; Θυμάστε "το κάτι ξεχωριστό" που αναφέραμε στην εισαγωγή και που περιέχεται στο CD-ROM; Λοιπόν, ήρθε η ώρα να απαντήσουμε σε όλες τις ερωτήσεις σας. Αυτό το "κάτι" πιάνει δυστυχώς πολύ χώρο, έτσι δεν υπάρχει περιθώριο για να μπει ο συνηθισμένος αριθμός demos. Ευτυχώς, όμως, αυτό το "κάτι" είναι τόσο καλό, που σίγουρα αξίζει η θυσία κάποιων demos μπροστά στο μεγαλείο του! ΑΜΕΤΡΗΤΑ emulators για ατελείωτα "χρόνια" gaming που θα σας ενθουσιάσουν. Ο πλήρης εθισμός καθώς θα παίζετε μόνοι σας ή on-line με τους φίλους σας μέσω του Kaillera. Παιχνίδια που φέρνουν δάκρυα στα μάτια των ρομαντικών gamers που έφαγαν τα χρόνια τους ενασχολούμενοι με αυτά. Για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νεότεροι...

Νομίζατε ότι τελειώσαμε; Οχι ακόμα! Το δεύτερο Hit of the Month (μάλιστα, έχουμε και δεύτερο) είναι κάτι το ξεχωριστό. Κυρίες και κύριοι, το "PC Master" έχει την τιμή να σας παρουσιάζει σε αποκλειστικότητα το πρώτο ελληνικότατο RPG. Το Untold Story φτιάχτηκε από την ομάδα Κύκλωπας που "εδρεύει" στη Θεσσαλονίκη και θα σας ενθουσιάσει. Στο CD-ROM περιέχεται το Α' playable demo του παιχνιδιού που δεν έχει ολοκληρωθεί ακόμα. Θα πάρετε μία γεύση από τα γραφικά, την κίνηση, το χειρισμό και την υπόθεση αυτής της πραγματικά καλής προσπάθειας. Σε επόμενα τεύχη του περιοδικού μας θα βρείτε περισσότερες πληροφορίες και όταν το έργο ολοκληρωθεί, ένα full review για το game που ευχόμαστε να γίνει hit σε όλο τον κόσμο. Οσοι θέλετε να μάθετε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το Untold Story μπορείτε να απευθυνθείτε στα: info@cyclopas.com και falcon@cyclopas.com. Keep on the good work...



SOLUTIONS

- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

SCREENSHOTS

- Praetorians
- Summoner

eRACER

Εταιρεία: *3DO*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, 8x CD-ROM*

Ενα μοναδικό παιχνίδι, κυρίως για τους "πιλότους" φίλους μας αλλά όχι μόνο. Εξωφρενικές ταχύτητες και τέλεια γραφικά σε ένα racing game που θα σας συναρπάσει. Μπορείτε να παίξετε μόνοι σας, με φίλους ή στο Δίκτυο, βάζοντας οποιονδήποτε αντίπαλο να φάει τη σκόνη σας. Το παιχνίδι



χρησιμοποιεί την τελευταία τεχνολογία στα 3D γραφικά, με αποτέλεσμα να χαρίζει την απόλυτη εμπειρία οδήγησης. Ο "τσαμπουκαλής" ήχος θα σας τσιτώσει ακόμα περισσότερο. Ακούστε απλώς τη μηχανή του οχήματός σας να μουγκρίζει και θα καταλάβετε τι εννοώ. Οσο καλύτερα μαθαίνετε το παιχνίδι τόσο πιο εθιστικό γίνεται. Προσοχή, όμως: Δεν πίνουμε όταν οδηγούμε, ακόμα και αν πρόκειται για game. Βλέπετε είναι τόσο ρεαλιστικό που θα είναι κρίμα να ζαλιστείτε και να "λερώσετε" το keyboard...

PATCHES

- Settlers 4
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Icewind Dale: Heart of Winter
- Tropico
- Myst III: Exile

DRIVERS

Και αυτόν το μήνα, το CD-ROM του "PC Master" σας εφοδιάζει με χρήσιμους και ποικίλους drivers. Ας δούμε τι καλά θα βρείτε:

▸ **StudioDC 10 plus**
Δοκιμάστε αυτή την αναβαθμισμένη έκδοση του Studio DC10 plus, με πολλές νέες καινοτομίες.

▸ **Matrox Millennium G450**
Σε αυτή την έκδοση, το PowerDesk είναι ορατό και οι ξαφνικές επιβραδύνσεις σε παιχνίδια, όπως τα Unreal Tournament και Soldier of Fortune, εξαλείφονται.

▸ **Hercules 3D Prophet II GTS 64MB**
Οι συγκεκριμένοι drivers μπορούν να χρησιμοποιηθούν για όλα τα Hercules Prophet, εκτός της έκδοσης Guillemont Cougar Video. Τρέχουν στα Windows 95/98.

MYSTERY OF THE DRUIDS

Εταιρεία: *CDV Software*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, 8x CD-ROM*

Τι ζητάει κάθε adventurer από ένα game; Ενα πολύ καλό σενάριο, ατμόσφαιρα που τη φτιάχνουν τα γραφικά και ο ήχος και μία στοιχειωδώς έξυπνη περιπέτεια που θα μας ψιλοδυσκολέψει είναι ό,τι πρέπει. Το Mystery of the Druids έχει την ατμόσφαιρα με το παραπάνω, το σενάριό του είναι φοβερό (είστε ένας ντετέκτιβ που προσπαθεί να διαλευκάνει έναν φόνο που έγινε με τελετουργικό τρόπο) και, αν μη τι άλλο, δεν είναι και το πιο απλό παιχνίδι. Σας προτείνουμε -αν έχετε γερή καρδιά, βέβαια- να το δοκιμάσετε βράδυ.



RAILS ACROSS AMERICA

Εταιρεία: *CDV Software*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, 8x CD-ROM*

Η παροιμία "ο σκοπός αγιάζει τα μέσα" θα έπρεπε να βρίσκεται στο cover αυτού του παιχνιδιού στρατηγικής. Στο playable demo που σας προσφέρει το "PC Master" αυτού του μήνα θα πάρετε μία γεύση τού τι σημαίνει να είσαι κατασκευαστής σιδηροδρόμων στην Αμερική. Ουσιαστικά ξεκινάμε από το 1830 και θα πρέπει



να επεκτείνουμε τη "Σιδηροδρομική Αυτοκρατορία" μας όσο περισσότερο γίνεται. Αν "λαδώσουμε" κάποιους ανθρώπους της κυβέρνησης ή χρειαστεί να "φάμε" κάποιους άλλους, δεν πειράζει. Το παιχνίδι, που έχει μία γεύση από Sim, θα σας απορροφήσει την προσοχή, καθώς θέλει απόλυτη αυτοσυγκέντρωση για να φτάσουμε στην επιτυχία. That's business.

STARTOPIA

Εταιρεία: *Eidos Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, 8x CD-ROM*

Μία πόλη στ' αστέρια. Κάπως έτσι θα ήταν ο τίτλος αν αυτό το god game της Eidos Interactive ήταν ελληνικό. Θα πρέπει να αναγεννήσετε ένα δίκτυο διαστημικών σταθμών που κάποτε ήκμαζε. Μεταφέρεται η Αποκάλυψη του Ιωάννη στο Διάστημα και ένας ολόκληρος κόσμος θα αναστηθεί από τις ίδιες τις στάχτες του. Τα γραφικά και ο ήχος αυτού του sci-fi game είναι πολύ καλά και το gameplay απλό χωρίς ιδι-



αίτερες δυσκολίες. Αν είστε από τους φανατικούς του είδους, το Startopia θα σας ενθουσιάσει και θα σας χαρίσει ώρες παιχνιδιού με μοναδικό αντίπαλο τον κακό εαυτό σας. PC

EXTRAS

Για άλλη μία φορά φροντίσαμε να εξασφαλίσουμε πολλά και ενδιαφέροντα προγράμματα για εσάς.

▸ **Digital Ear:** Το ελληνικό πρόγραμμα Digital Ear θα γίνει ο πολύτιμος "συνεργάτης" σας, στη μετατροπή wav αρχείων σε midi. Ηχογραφήστε τη φωνή σας, κάποιο μουσικό όργανο ή οτιδήποτε άλλο θέλετε και αφήστε το Ear να το μετατρέψει έτσι ώστε να μπορείτε να το επεξεργαστείτε, όπως θέλετε.

▸ **Eudora 5.1:** Ενα από τα πρώτα και καλύτερα e-mail software, συνεχίζει να ζει και να ανανεώνεται συνεχώς. Το Eudora 5.1 είναι κάτι παραπάνω από ένας τρόπος να στέλνουμε και να λαμβάνουμε μηνύματα...

▸ **Hitch Hikers Guide To The Galaxy:** Douglas Adams, 1952-2001. Το περιοδικό μας ως φόρο τιμής προς το μεγάλο συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας σάς προσφέρει το adventure game της Infocom που βασίστηκε στο ομότιτλο βιβλίο του. RIP!

▸ **Magic Encyclopedia Updates:** Το update της Magic: The Gathering Encyclopedia για το τελευταίο expansion (Apocalypse) του δημοφιλέστατου card game. Για να είστε πάντα ενημερωμένοι.

▸ **Untold Story:** Επιτέλους, ένα ελληνικό RPG από την ομάδα Κύκλωπας που ευχόμαστε να αλλάξει το τοπίο στην ελληνική βιομηχανία παιχνιδιών. Δοκιμάστε το ελληνικότατο game και... ξεχάστε τα ξένα. Ο επιμένων ελληνικά!

Next generation

ΡΟΛΟΪ ΓΙΑ ΛΙΓΟΥΣ

SUUNTO 51-XLANDER WRISTOP COMPUTER WATCH

www.igadgets.com

info

Όλες οι πληροφορίες που χρειάζεστε για πεζοπορία, ανάβαση, σκι και όχι μόνο βρίσκονται στο Xlander. Πρόκειται για ένα ρολόι που περιέχει όργανα μέτρησης ύψους, βαρόμετρο και πυξίδα, "δεμένα" σε ένα αλουμινένιο σώμα, με κάλυμμα ανθρακούχων νημάτων και τζάμι ορυκτού κρυστάλλου. Ωρα, ημέρα, ημερομηνία, τρία προγραμματιζόμενα alarms, χρονόμετρο, σημειωματάριο διαμορφωμένο από το χρήστη, πλήρες ημερολογιακό ρολόι και αναβαθμισμένη λειτουργία μνήμης είναι κάποια από τα χαρακτηριστικά του. Εκτός από το υψόμετρο (μετράει μέχρι τα 5.500 μέτρα πάνω από την επιφάνεια της θάλασσας με μία απόκλιση 2 μέτρων) μπορείτε να μετρήσετε και το ρυθμό ανάβασης/κατάβασης σε μέτρα ανά λεπτό. Το βαρόμετρο σας επιτρέπει τη μέτρηση της ατμοσφαιρικής πίεσης και της θερμοκρασίας και περιέχει αυτόματη μνήμη αποθήκευσης των προαναφερόμενων στοιχείων για 96 ώρες. Η πυξίδα παρέχει πολλές λειτουργίες και οι ενδείξεις είναι λεπτομερειακές με μία των δύο ή τριών μοιρών. Στο Xlander, καθώς είναι φτιαγμένο για επικίνδυνες αποστολές, η ένδειξη χαμηλής μπαταρίας είναι απαραίτητη. Ενα ρολόι "εργάτης" για ανθρώπους που το χρειάζονται. Η τιμή του είναι 300 δολάρια.





ΜΟΥΣΙΚΗ ΤΣΕΠΗΣ ΑΠΟ ΤΗ SONY

MEMORY STICK WALKMAN DIGITAL AUDIO PLAYER

www.sony.com

info

Η μεγάλη ιαπωνική εταιρεία καινοτομεί για άλλη μία φορά και παρουσιάζει έναν ποιοτικώς ανώτερο και πολύ μικρό Music player. Η καινοτομία έγκειται στο ότι δεν πρόκειται για άλλον έναν MP3 player, αφού η Sony χρησιμοποιεί μία δική της "πατέντα" συμπίεσης αρχείων που ονομάζεται Atrac3 και είναι, βέβαια, "αντίπαλος" του MP3 format. Η μονάδα περιέχει το απαραίτητο software για τη μετατροπή αρχείων MP3 σε atrac3 χωρίς κανένα πρόβλημα για το χρήστη, ο οποίος θα απολαμβάνει μουσική από έναν πολύ καλό Audio player. Μπορείτε να γεμίσετε τα 64MB μνήμης του Memory Stick είτε "κατεβάζοντας" κομμάτια από το Δίκτυο είτε αντιγράφοντας εκεί τα CDs σας. Η ποιότητα ήχου είναι σαφώς ανώτερη από αυτήν των MP3 players και οι λειτουργίες, οι ενδείξεις και το μοντέρνο desing το κάνουν να ξεχωρίζει. Αυτό που επίσης το κάνει να ξεχωρίζει από τους MP3 players είναι η ιδιαίτερα τσουχτερή τιμή του, που αγγίζει τα 400 δολάρια.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΠΑΛΑΜΗ ΣΑΣ

MAGELLAN MAP 330X GPS DIGITAL MAP

www.link2semi.com

info

Ο ψηφιακός χάρτης του "Μαγγελάνου" είναι μία συσκευή δώδεκα καναλιών παγκόσμιας λήψης με στίγμα. Περιέχει έναν εγκατεστημένο παγκόσμιο χάρτη και ανάλογα με τη χώρα που βρίσκεστε προσθέτετε το σχετικό software σε CD-ROM με τις πόλεις, τα αεροδρόμια, τους εθνικούς και μικρότερους δρόμους, τα μουσεία και οτιδήποτε άλλο μπορείτε να φανταστείτε σχετικά με κάθε κράτος. Θα βρείτε το δρόμο σας μέσα από την οθόνη υψηλής ανάλυσης και τα τέσσερα διαφορετικά displays που προσφέρει. Η λειτουργία SmartTrack αποθηκεύει μέχρι και 1.200 σημεία στα οποία έχετε βρεθεί έτσι ώστε να γνωρίζετε ακριβώς τη διαδρομή σας, ενώ το BackTrack function σας "επιστρέφει" με ασφάλεια πίσω σε περίπτωση που έχετε χαθεί. Μπορείτε να επεξεργαστείτε κάθε χάρτη στο PC σας, ζουμάροντας στα σημεία που θέλετε ή επιλέγοντας κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, και να τον αποθηκεύσετε στη μνήμη του GPS έτσι ώστε να έχετε ακριβώς το χάρτη που επιθυμείτε. Η μεταφορά των δεδομένων γίνεται με το καλώδιο που περιλαμβάνεται με τον "Μαγγελάνο". Η τιμή του ανέρχεται στα 300 δολάρια.



ΜΙΚΡΟΣ ΑΣΥΡΜΑΤΟΣ - ΜΕΓΑΛΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

MOTOROLA TALKABOUT 289 NIHM

2-WAY RADIO

www.motorola.com info



Ο μικρός και ανάλαφρος σχεδιασμός του Taklabout το καθιστά ικανό να μεταφερθεί οπουδήποτε χωρίς καμία δυσκολία. Ο ασύρματος (ή walkie-talkie) λειτουργεί σε 14 κανάλια και περιέχει 38 διαφορετικούς υποκωδικούς έτσι ώστε να εξαλειφθούν πλήρως οποιεσδήποτε παρεμβάσεις. Με εμβέλεια ακτίνας δύο μιλίων έχουμε έναν ιδιαίτερα δυνατό ασύρματο με ισχυρή εκπομπή σήματος. Ενα από τα σημεία στα οποία θα πρέπει να σταθούμε είναι η hands-free λειτουργία του, που μας προσφέρει "άνετη" επικοινωνία χωρίς να χρειαστεί να χρησιμοποιήσουμε τα χέρια μας. Με δέκα διαφορετικούς τόνους μπορούμε, όπως και σε κάποια κινητά τηλέφωνα, να καταχωρίσουμε ξεχωριστή μελωδία για κάθε άτομο που μας καλεί. Θυμηθείτε, όμως, πως δεν πρόκειται για κινητό τηλέφωνο αλλά για ασύρματο, που σημαίνει πως δεν υπάρχει καμία απολύτως χρέωση όση ώρα και αν μιλάμε και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μέσο επικοινωνίας σε αρκετές περιπτώσεις. Η τιμή του ανέρχεται στα 120 δολάρια και είναι φθηνό αν σκεφτείτε πως εύκολα μπορεί να γίνει "απόσβεση" των χρημάτων σας.



DVD PLAYER TO GO

TOSHIBA SD-P1000

PORTABLE DVD-VIDEO PLAYER

www.toshiba.com info

Δεν υπάρχει φορητός DVD player που να παράγει καλύτερη εικόνα από το συγκεκριμένο μοντέλο της Toshiba. Η ευκρίνεια της LCD οθόνης των πέντε ιντσών απλώς δεν συγκρίνεται με οποιοδήποτε άλλο φορητό DVD και είναι σίγουρα το Νο 1 στο χώρο του. Το SD-P1000 έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να χρησιμοποιείται ως φορητός video player και ως επιτραπέζιος DVD player. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εξωτερικό DVD-ROM drive και αντίθετα με τα περισσότερα DVD players, επιτραπέζια ή φορητά, το SD-P1000 μπορεί να αναπαράγει "οικιακά" CD-R disks φτιαγμένα από εμάς. Το "διαμάντι" της Toshiba είναι ο μόνος φορητός DVD player που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή και μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως home DVD. Το μόνο μειονέκτημα που παρουσιάζει έναντι των 7 ιντσών ισχυρών ανταγωνιστών του είναι η μικρότερη οθόνη και η μικρότερη αυτονομία, καθώς η μπαταρία λιθίου που το συνοδεύει, διαρκεί κάτι περισσότερο από δύο ώρες. Βέβαια, καταφέρνει να μας "κερδίσει" με τη μοναδική εικόνα του, που είναι διαφορετική από οτιδήποτε άλλο έχουμε δει. Με 1.500 δολάρια μπορούμε όλοι να το αποκτήσουμε και να ζήσουμε ευτυχισμένοι!

ΤΟ MOUSE ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

LOGITECH CORDLESS MOUSEMAN

OPTICAL MOUSE

www.logitech.com info

Χωρίς καλώδιο να μπερδεύεται στο γραφείο σας, χωρίς μπίλια που χρειάζεται συνεχώς καθάρισμα και με ιδιαίτερα έξυπνο σχεδιασμό το ποντίκι της Logitech είναι ίσως ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή. Το πλήκτρο για τον αντίχειρα και το wheel το καθιστά πρακτικότατο για οποιαδήποτε χρήση και το Smart Power Management που περιλαμβάνεται με τη μονάδα βελτιστοποιεί τη ζωή της μπαταρίας. Η προειδοποίηση χαμηλής ενέργειας σας δίνει αρκετό χρόνο για την αντικατάσταση της μπαταρίας, η οποία θα διαρκέσει για περίπου δύο μήνες. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σε οποιαδήποτε επιφάνεια, ενώ δουλεύει σε μία ακτίνα μέχρι και δύο μέτρα από τον υπολογιστή, χωρίς να χρειάζεται να το "στοχεύετε" προς τον πύργο για να αποκριθεί. Η τιμή του ($70) είναι ιδιαίτερα χαμηλή σε σχέση με αυτά που προσφέρει.




PCmaster
Hot games
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΑ GAMER
SEVEN KINGDOMS
ANCIENT ADVERSARIES
FULL GAME
Το "καυτό" δώρο του καλοκαιριού σας περιμένει στα περίπτερα με το τεύχος Ιουλίου.
CD 1
SEVEN KINGDOMS
ANCIENT ADVERSARIES
ΜΙΑ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ:
FULL GAME
ΕΝΑ STRATEGY GAME ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΣΕΙ!
COPYRIGHTS:
MIDAS GAMES
BEACON
Pocket Price
ΙΟΥΛΙΟΣ 2001
Η πιο HOT


PCmaster
HOT games
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΑ GAMER
ΤΕΥΧΟΣ 4 ΙΟΥΛΙΟΣ 2001 5,00 € 1.700 ΔΡΧ.
ΠΛΗΡΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!
SEVEN KINGDOMS
ANCIENT ADVERSARIES
ΔΩΡΟ!
ΕΝΑ STRATEGY GAME ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΣΕΙ!
CD Nº1
FULL GAME SEVEN KINGDOMS ANCIENT ADVERSARIES
CD Nº2
ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ PLAYABLE DEMOS & SHAREWARE GAMES
CD 2
GAMES
ΓΙΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ!
PLAYABLE DEMOS
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
GANGSTERS 2
LEADFOOT
ROLAND GARROS 2001
ASTERIX MEGA MADNESS
SHAREWARE GAMES
ARGON DELUXE
BIG BUG
PIRANHA
BOMBALLOON
ABSOLUTE TERROR
PENGUINS 2000
THE HUNTING GAME
BACK 2D
SUPER 1 KARTING
ΙΟΥΛΙΟΣ 2001
Copyright COMPUPRESS A.E. 2001, τηλ.: 9238672-5
marcom@compupress.gr

Πιστοί στο ραντεβού μας, συναντιόμαστε για άλλη μία φορά στη στήλη που κάποιοι της έκλεψαν τον τίτλο και την έκαναν ταινία (όταν σε διαβάζουν και στο Hollywood αυτά παθαίνεις). Πριν να ξεκινήσουμε την παρουσίαση των θεμάτων που απαρτίζουν τη στήλη του "PC Matrix", πρέπει να σας υπενθυμίσουμε πως αυτή αποτελείται από τις ενότητες "PC Games", "PC Νέα" και "Net News". Ας δούμε τα θέματα ανανεώνοντας το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα...

των Θανάση Αγγέλου, Οδυσσέα Κουράφαλου
tangelou@compupress.gr, darklord@compupress.gr



Tourbot...
ο ρομπο-ξεναγός μας



Σχεδόν όλοι, όταν ήμασταν παιδιά, φανταζόμαστε πως στο μακρινό 2000 θα οδηγούσαμε αυτοκίνητα που πετούν, θα ζούσαμε σε πόλεις στον ουρανό, θα παίζαμε ηλεκτρονικά που "βγάζουν" μάτια και θα κάναμε παρέα με ρομπότ. Μπορεί τα δύο πρώτα να μην ισχύουν τώρα που περάσαμε πλέον το 2000, όμως τα δύο τελευταία και, κυρίως τα ρομπότ, είναι πραγματικότητα. Οχι, δεν κάνω παρέα με κάποιο ρομπότ ούτε είμαι τρελός, απλώς πέτυχα ένα προχθές και τα είπαμε λιγάκι.





Το Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού παρουσίασε, σε έκθεση που διοργάνωσε στο πολιτιστικό κέντρο "Ελληνικός Κόσμος", το Tourbot. Πρόκειται για έναν ρομποτικό ξεναγό με δυνατότητα να παρέχει εξατομικευμένη πρόσβαση σε μουσειακά και γενικότερα πολιτισμικά εκθέματα μέσω του Διαδικτύου. Το Tourbot λειτουργεί ως ένας εικονικός εκπρόσωπος του χρήστη μέσα στο μουσείο, δεχόμενο εντολές μέσω του Δικτύου ώστε να πλοηγηθεί στο χώρο και να επισκεφθεί συγκεκριμένα εκθέματα. Η εικόνα που βλέπει ο "ηλεκτρονικός ξεναγός" μαζί με επιπρόσθετες πληροφορίες σχετικά με τα εκθέματα μεταδίδεται σε εμάς μέσω Internet. Ο "επισκέπτης" μπορεί να επιλέξει τα εκθέματα που θέλει να δει, καθώς και τις προδιαγραφές παρατήρησης (οπτική γωνία, απόσταση, ανάλυση εικόνας). Επιπλέον, το Tourbot δρα και ως ένας επιτόπιος ξεναγός εντός του μουσείου. Αν και είναι λίγο αστείο στην όψη, είναι ένας πολύ σοβαρός και ενημερωμένος ξεναγός που θα σας λύσει όλες τις απορίες.

Δεν αποκλείεται, λοιπόν, την επόμενη φορά που θα επισκεφθείτε κάποιον μουσειακό χώρο, να σας πάρει από το χέρι ένα ρομπότ και να σας δείξει τα έργα που σας ενδιαφέρουν. Αν δεν μπορείτε να πάτε στο μουσείο, μην ανησυχείτε. Οταν τα Tourbots θα έχουν εγκατασταθεί σε όλα τα μουσεία του κόσμου, θα επισκεπτόμαστε οποιοδήποτε θέλουμε μέσω του υπολογιστή μας. Μη σας φαίνεται περίεργο, άλλωστε ζούμε στον 21ο αιώνα. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο: www.ics.forth.gr/tourbot

Δηλώστε συμμετοχή στο... Paris Dakar Rally





Είναι περίεργο το γεγονός πως, εκτός από μία προσπάθεια που είχε γίνει πριν από έξι χρόνια, όταν μάλιστα η 3D τεχνολογία για PC games ήταν ακόμα σε πρωτόγονα στάδια, κανένα άλλο παιχνίδι δεν έχει "προσπαθήσει" να μεταφέρει τον συναρπαστικό αγώνα Paris-Dakar στις οθόνες των υπολογιστών μας. Κανένα μέχρι σήμερα! Η Acclaim δουλεύει αυτή τη στιγμή πάνω σε ένα παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει για PC και για PS2 και θα βασίζεται στον επικό και σκληρό αγώνα στην αφρικανική ήπειρο. Μάλιστα, σύμφωνα με δηλώσεις εκπροσώπων της εταιρείας, θα είναι κάτι παραπάνω από ένα απλό παιχνίδι. Οι αγώνες F1 μας αναγκάζουν να τρέχουμε γύρω γύρω σε μία πίστα που ήδη γνωρίζουμε, όπως και τα περισσότερα σοβαρά racing games. Το Paris-Dakar, όμως, στο οποίο αγωνίζονται περισσότεροι από 400 πιλότοι σε έναν αγώνα διάρκειας 17 ημερών και 6.500 μιλίων, μας προσφέρει κάτι το μοναδικό. Μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε buggies, 4x4, φορτηγά, μηχανές και να τα τρέξουμε μέσα από τις σκληρότερες περιοχές και τις πιο δύσκολες καταστάσεις. Τι παραπάνω θέλουμε από ένα παιχνίδι; Προσφέρει τόσο μεγάλη ποικιλία στην επιλογή οχημάτων, διαδρομών και οδηγικών εμπειριών ώστε η ομάδα που το δουλεύει (Broadsword) έχει να ολοκληρώσει ένα δύσκολο έργο προκειμένου να δημιουργήσει το κατάλληλο περιβάλλον και τις ιδανικές συνθήκες. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στην ευρωπαϊκή αγορά στο τέλος του χρόνου και μάλλον θα "σπάσει ταμεία".

GameWeb Games Channel

Ενα κανάλι που... δεν παίζεται!!!



Το Games Channel υπόσχεται ατέλειωτο multiplayer gaming!

Αυτόν το μήνα το GameWeb, το πρώτο ελληνικό site για games στο Internet, έχει για τους φίλους του μια μεγάλη έκπληξη! Όλοι όσοι αγαπάτε τα multiplayer games θα μπορείτε να παίζετε με τους φίλους σας εντελώς δωρεάν μέσα από το GameWeb Games Channel! Στο Games Channel θα βρείτε μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών: σκάκι, ντάμα, τάβλι, Reversi αλλά και card games όπως Hearts, Cribbage και Spades. Ειδικά για τους μικρούς μας φίλους, το GameWeb έχει συμπεριλάβει στο Games Channel πολλά παιχνίδια για αυτούς. Έτσι, οι πιτσιρικάδες θα έχουν την ευκαιρία να παίξουν Σκορ-Τέσσερα, Zapp-Space, Concentration και άλλα παιχνίδια. Στο site του GameWeb's Games Channel θα βρείτε πολλές πληροφορίες για τα προαναφερόμενα παιχνίδια αλλά και οδηγίες για να παίξετε.

Τι πρέπει να κάνετε για να παίξετε στο Games Channel; Απλώς επισκεφθείτε το GameWeb, στη διεύθυνση http://www.gameweb.gr, ακολουθήστε το link στο Games Channel κι από εκεί, με ένα απλό registration και χωρίς καμία οικονομική επιβάρυνση, θα γίνετε κι εσείς μέλος της παρέας των gamers! Για να παίξετε, απλώς θα χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή που θα βρείτε στο site. Με μια γρήγορη εγκατάσταση του προγράμματος και χωρίς δυσκολία, θα μπορέσετε να βρεθείτε on-line με άλλους παίκτες, τόσο από την Ελλάδα όσο και από τον υπόλοιπο κόσμο, και να απολαύσετε μαζί τους τα αγαπημένα σας games! Το περιβάλλον του προγράμματος προσφέρει και τη δυνατότητα realtime chat. Μπορείτε, δηλαδή, να συνομιλήσετε με τους άλλους παίκτες την ώρα που παίζετε κάποιο παιχνίδι.

Το μεγάλο πλεονέκτημα του Games Channel; Το πρόγραμμα συνδέεται με τοπικό server στην Ελλάδα κι έτσι αποφεύγονται οι ενοχλητικές καθυστερήσεις που συναντάτε συνήθως σε άλλα on-line παιχνίδια. Σημειώνουμε πως τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, το κανάλι βρίσκεται στο τελικό στάδιο της δοκιμαστικής λειτουργίας του, όπως όμως μας ενημέρωσαν οι υπεύθυνοι τα πάντα θα λειτουργούν "ρολόι" σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα.

Η διασκέδαση, όμως, δεν σταματάει εδώ: Το GameWeb's Games Channel ετοιμάζει πρωταθλήματα με μεγάλα δώρα! Προετοιμαστείτε, λοιπόν, από τώρα και προσκαλέστε τους φίλους σας για να συμμετάσχουν κι αυτοί στα πρωταθλήματα του Games Channel! Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να ενημερώνεστε από το περιοδικό μας αλλά και από το ίδιο το GameWeb. Επιπλέον, στις σελίδες του Games Channel μπορείτε να βλέπετε καθημερινά πίνακες με τα ονόματα των καλύτερων παικτών για κάθε παιχνίδι. Το πρόγραμμα των Tournaments κάθε εβδομάδας εμφανίζεται στη στήλη "Tournament Diary" της σελίδας του Games Channel. Φροντίστε, λοιπόν, να το επισκέπτεστε συχνά για να είστε ενήμεροι για τα τελευταία νέα. Καλό gaming και ραντεβού για περισσότερα τον επόμενο μήνα, οπότε θα έχουμε για σας μία "εκ βαθέων" ανάλυση του μεγάλου καναλιού των games!

flash

Έχετε ακούσει ποτέ για το "Αμφίδρομο Δορυφορικό Internet Υψηλών Ταχυτήτων"; Πρόκειται για ένα σύστημα δορυφορικής σύνδεσης στο δίκτυο, με το οποίο μπορούμε να λαμβάνουμε και να στέλνουμε πληροφορίες με εξαιρετικά μεγάλες ταχύτητες. Για την ακρίβεια, οι ταχύτητές του είναι παρανοϊκές, σύμφωνα με τα ελληνικά αλλά και τα παγκόσμια δεδομένα. Θέλετε ένα παράδειγμα: Είδα με τα μάτια μου να κατεβαίνει ένα πρόγραμμα 10MB σε λιγότερο από 5 δευτερόλεπτα. Σίγουρα, βέβαια, δεν πρόκειται για ένα σύστημα που μπορεί να κατέχει ο απλός χρήστης (η κατώτερη τιμή του ανέρχεται στις 850.000 δρχ.) και απευθύνεται κυρίως σε επιχειρήσεις και ξενοδοχειακές μονάδες. Για να λειτουργήσει, θα πρέπει να εγκατασταθούν στον υπολογιστή δύο πλακέτες (πομπός και δέκτης) που στη συνέχεια συνδέονται με το απαραίτητο δορυφορικό "πιάτο" που στοχεύει το δορυφόρο. Προσοχή όμως στο "πιάτο". Εκπέμπει ακτινοβολία 16GHz ικανή να βλάψει πολύ σοβαρά την υγεία.

Βέβαια, τα πράγματα δεν είναι τόσο ρόδινα, καθώς υπάρχει περίπτωση η περιοχή όπου είναι εγκατεστημένο το πιάτο να μην είναι η καταλληλότερη, οπότε δεν εκμεταλλεύεται το 100% των δυνατοτήτων του συστήματος. Η εταιρεία που έχει φέρει το σύστημα στην Ελλάδα είναι η World Link Services.

1ο βραβείο για το Itacante



Στην πρόσφατη διεθνή έκθεση της Bologna, "Bologna Children's Book Fair", ο τίτλος "Itacante: Ο πλανήτης των ρομπότ" βραβεύτηκε με το Bologna New Media Prize. Στο πλαίσιο της έκθεσης αυτής, οι διοργανωτές, σε συνεργασία με το έγκυρο αμερικανικό περιοδικό "Children's Software Revue", που ασχολείται με την αξιολόγηση παιδικού λογισμικού, έχουν καθιερώσει από το 1997 το "Bologna New Media Prize". Το Itacante είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας με εκπαιδευτικά στοιχεία για παιδιά από 10 ετών και άνω. Ξεχώρισε ανάμεσα σε άλλα 900 προγράμματα και ανακηρύχθηκε το καλύτερο πρόγραμμα περιπέτειας για παιδιά που κυκλοφόρησε μέσα στο 2000. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής, που είναι ταυτόχρονα διασκεδαστικό και απίστευτα δημιουργικό. Το περιεχόμενό του είναι ατελείωτο, με πολλά επίπεδα και άκρως ενδιαφέρουσες δραστηριότητες που εξασκούν την αναλυτική σκέψη και την εφευρετικότητα. Τα γραφικά του είναι ακαταμάχητα και δεν παρουσιάζεται στο παιδί ως ένα ακόμα εκπαιδευτικό πρόγραμμα, προσφέροντας ψυχαγωγία στην καλύτερη μορφή της!

Η εταιρεία INTE*LEARN, που ανέλαβε τον εξελληνισμό του συγκεκριμένου τίτλου, δραστηριοποιείται με επιτυχία από το 1989 στην παραγωγή εκπαιδευτικού λογισμικού. Τη στιγμή αυτήν κυκλοφορούν 18 τίτλοι που απευθύνονται σε παιδιά από 3 έως 15 ετών. Η συγκεκριμένη αναγνώριση επιβραβεύει με τον καλύτερο τρόπο τη δουλειά της και τις επιλογές στον εξελληνισμό που αποφασίζει να φέρει στην ελληνική αγορά. Από την ίδρυσή της και μέσω των ανθρώπων που τη στελεχώνουν, συγκέντρωσε μία πολύ μεγάλη εμπειρία στις εφαρμογές της πληροφορικής στην εκπαίδευση. Ο βασικός σκοπός είναι η εισαγωγή και εδραίωση της πληροφορικής στην εκπαιδευτική διαδικασία. Για να επιτύχει το στόχο της εξειδικεύεται σε:



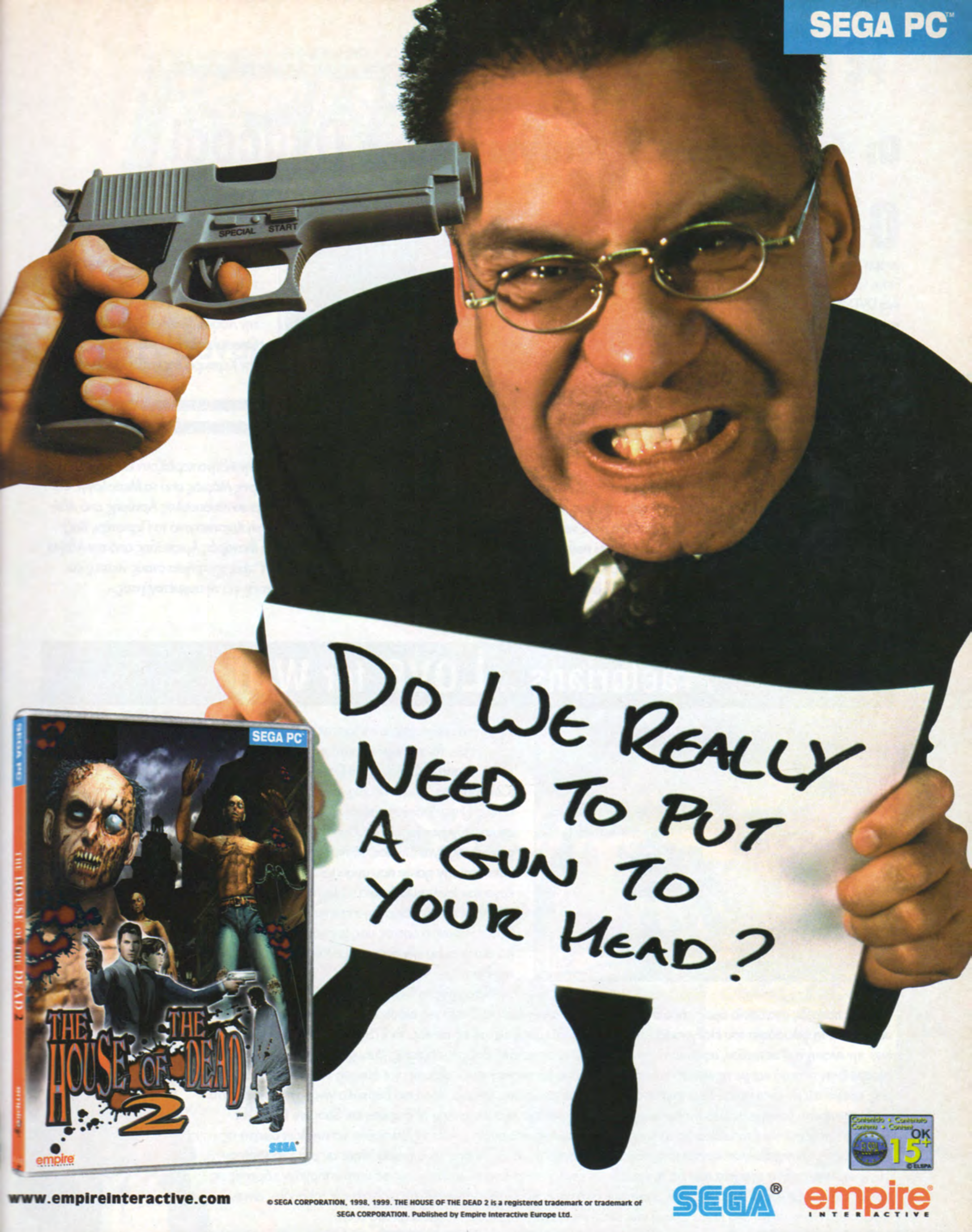
- Εκπαιδευτικό λογισμικό
- Πληροφοριακά συστήματα (multimedia και Internet)
- Παροχή συμβουλών υπηρεσιών σε θέματα εκπαιδευτικής τεχνολογίας
- Σεμινάρια επιμόρφωσης σε θέματα εκπαιδευτικής τεχνολογίας
- Ερευνα και ανάπτυξη σε θέματα εκπαιδευτικής τεχνολογίας

Χαρακτηριστική είναι και η συνεργασία της INTE*LEARN με την αμερικανική εταιρεία Scholastic. Η συνεργασία αυτή αφορά στον εξελληνισμό και τη διάθεση στην ελληνική αγορά δύο νέων εκπαιδευτικών τίτλων. Οι τίτλοι αυτοί αφορούν στις περιπέτειες ενός συμπαθέστατου κόκκινου σκύλου, του Clifford, και απευθύνονται σε προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας άτομα. Πρόκειται για δύο υψηλής ποιότητας εκπαιδευτικά παιχνίδια, τα οποία βασίζονται σε μία επιτυχημένη σειρά βιβλίων αλλά και τηλεοπτικών εκπομπών με ήρωα τον τεράστιο κόκκινο σκύλο. Αφού προσαρμοστούν πλήρως στην ελληνική γλώσσα, αναμένεται να κυκλοφορήσουν στην ελληνική αγορά μέχρι τον Νοέμβριο του 2001. Παράλληλα εξετάζεται η δυνατότητα επέκτασης της συνεργασίας και σε άλλα προγράμματα. Η Schlolastic είναι η μεγαλύτερη εταιρεία έκδοσης και διανομής παιδικών βιβλίων παγκοσμίως, έχοντας στο δυναμικό της προϊόντα όπως η σειρά Harry Potter Cliford the Big Red Dog. Παράλληλα δραστηριοποιείται με εξίσου μεγάλη επιτυχία σε multimedia παραγωγές, οι οποίες απευθύνονται σε δασκάλους, γονείς και παιδιά. Τα προϊόντα και οι υπηρεσίες που παρέχει στο χώρο της εκπαίδευσης, της ψυχαγωγίας και των εκδόσεων περιλαμβάνουν εκπαιδευτικό λογισμικό, τηλεοπτικές εκπομπές, βιντεοταινίες, περιοδικά, βιβλία και παιχνίδια τα οποία έχουν βραβευθεί επανειλημμένα. Αναζητώντας εταιρείες που να ανταποκρίνονται στις αυστηρές προδιαγραφές της, η Scholastic επέλεξε την INTE*LEARN ως την πλέον κατάλληλη για την προσαρμογή και διάθεση δύο επιτυχημένων τίτλων της στην Ελλάδα.



flash

Μάθατε τα νέα: Από το φθινόπωρο θα μπορούμε να κατεβάζουμε οποιοδήποτε μουσικό κομμάτι θέλουμε από το Δίκτυο. Στο μυαλό όλων έρχεται μία σκέψη: Napster. Δυστυχώς, όμως, χάσατε. Η σωστή απάντηση είναι MusicNet. Το site www.musicnet.com, μία "συμπαραγωγή" των τριών μεγαλύτερων δισκογραφικών εταιρειών του πλανήτη (ενδέχεται να προστεθεί και μία τέταρτη), θα μας προσφέρει τα αγαπημένα μας MP3. Μέχρι εδώ όλα καλά! Το κακό είναι ότι οι δισκογραφικές εταιρείες σκοπεύουν να κερδίσουν μερικά δισεκατομμυριάκια δολάρια από αυτήν την υπόθεση. Ετσι, λοιπόν, ναι μεν θα μπορούμε να κατεβάζουμε MP3, αλλά θα πρέπει να πληρώνουμε. Η υπηρεσία αυτή θα δουλεύει με συνδρομές και, σύμφωνα με κάποιες φήμες, αυτές θα κυμαίνονται μεταξύ 10 και 12 δολάρια το μήνα. Φυσικά, θα υπάρχει κάποιο όριο στα downloads. Διατηρούμε, βέβαια, κάποια επιφύλαξη γι' αυτή την πληροφορία, καθώς τίποτα δεν έχει ανακοινωθεί επίσημα. Το Napster θα συνεχίσει να δουλεύει ως συνεργάτης του MusicNet, καθώς το τελευταίο τού προσφέρει γύρω στους 70 εκατομμύρια συνδρομητές! Οσοι είμαστε ήδη στα αρχεία της γνωστής πρώην κοινότητας, θα γίνουμε υποψήφιοι πελάτες του νέου δικτυακού κολοσσού.



SEGA PC™
SPECIAL START
DO WE REALLY NEED TO PUT A GUN TO YOUR HEAD?
SEGA PC
THE HOUSE OF THE DEAD 2
SEGA
empire
15+
www.empireinteractive.com
SEGA®
empire INTERACTIVE

Οι τυχεροί του διαγωνισμού Dvdcool

Ο διαγωνισμός που διοργανώθηκε με αφορμή το ειδικό κουπόνι, όπου ζητούσαμε τη γνώμη σας για το αν θα θέλατε να δείτε το "PC Master" "παρέα" με ένα DVD-ROM, τελείωσε. Η συμμετοχή σας ήταν μεγάλη και θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε για το ενδιαφέρον που δείξατε. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, το υπεύθυνο τμήμα της εταιρείας επεξεργάζεται τα αποτελέσματα έτσι ώστε να έχουμε μία γενική εικόνα των προτιμήσεών σας και να κάνουμε το περιοδικό ακόμα καλύτερο. Η κλήρωση για τους νικητές του διαγωνισμού έγινε και οι τυχεροί κερδίζουν DVD-ROMs που μας προσέφερε το απόλυτο ελληνικό e-shop του είδους, Dvdcool.gr (www.dvdcool.gr). Εκτός από το Dvdcool, που είναι δικτυακό κατάστημα, υπάρχει και το Real Thing (Πατησίων 297Α, Αθήνα), απ' όπου μπορείτε να επιλέξετε και να αγοράσετε την αγαπημένη σας ταινία μέσα από την ατελείωτη συλλογή του.



Για να δούμε, όμως, τα ονόματα των νικητών και τα DVDs που κέρδισαν. Οι Ραμμόπουλος Ιωάννης από την Αθήνα, Μούλας Κώστας από τη Θεσσαλονίκη, Σαούλης Νίκος από την Κέρκυρα και Γρίβα Ιουστίνη από την Αθήνα κερδίζουν από ένα DVD του "Star Trek-Generations". Οι Λύτρας Μάριος από το Μεσολόγγι, Θεοχάρης Βασίλης από το Μαρούσι και Αντωνόπουλος Αργύρης από Αθήνα, το "X-Men". Τέλος, οι Διαμαντάκη Χριστίνα από το Περιστέρι, Βοζίκης Χρήστος από την Καλλιθέα και Ματαράς Αριστείδης από την Αθήνα κερδίζουν το DVD του "Braveheart". Συγχαρητήρια στους νικητές και ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους εσάς για τη συμμετοχή σας.

Praetorians... Love for war



Ένα από τα πιο επιτυχημένα games της Pyro Studios είναι το Commandos. Το αγαπημένο αυτό παιχνίδι, που συνδυάζει στοιχεία από τα Command & Conquer και Cannon Fodder, αναμένει το "αδερφάκι" του (Commandos 2), στο οποίο μπαίνουν οι τελευταίες πινελιές. Η φιλοσοφία συνδυασμού ιστορικών στοιχείων και ψυχαγωγίας θα εφαρμοστεί και στο επόμενο project της Pyro Studios, το Praetorians, ένα 3D real time strategy game που αναπαριστά τη ζωή και τα έργα του Ιούλιου Καίσαρα. Ο Derek dela Fuente μίλησε με τον παραγωγό του παιχνιδιού, David Punset, ο οποίος μας αποκάλυψε πολλά στοιχεία για την επόμενη μεγάλη δουλειά της Pyro.



Καταρχήν, το Praetorians είναι ένα ιστορικά ακριβές παιχνίδι, στο οποίο όμως κάποια στοιχεία έχουν αλλαχθεί στο βωμό της διασκέδασης. Βλέπετε, η εταιρεία ακολουθεί τη φιλοσοφία του Hollywood και τον τρόπο που δουλεύει με τις ταινίες. Τα RTS games δεν εξαρτώνται τόσο από την πλοκή του σεναρίου, αφού αυτό το διαμορφώνει σε μεγάλο βαθμό ο παίκτης. Υπάρχει μία βασική ιστορία: Εχουμε έναν στρατό και με τις σωστές κινήσεις θα πρέπει να αποκτήσουμε εξουσία και δύναμη έναντι των αντιπάλων μας, όποιοι και αν είναι αυτοί. Οσο περισσότερη δύναμη αποκτάμε, βέβαια, τόσο πιο δύσκολα γίνονται τα πράγματα.

Με την πρώτη ματιά καταλαβαίνουμε πως το παιχνίδι μοιάζει λίγο με τα Age of Empires και Shogun: Total War. Ωστόσο πρόκειται για ένα καθαρόαιμο παιχνίδι στρατηγικής, στο οποίο ο παίκτης θα πρέπει να αναλύει σωστά τις καταστάσεις, το περιβάλλον και τα στρατεύματα των αντιπάλων. Το "λάθος" που διορθώθηκε σε αυτό το strategy game και ένα από τα στοιχεία που θα το κάνουν να ξεχωρίσει από τα άλλα είναι πως σε αυτό υπάρχουν κάμερες τις οποίες ελέγχουμε εμείς. Συγκεκριμένα, υπάρχουν δύο κάμερες, μία στρατηγικής και μία τακτικής, οι οποίες είναι διαθέσιμες στον παίκτη ανά πάσα στιγμή έτσι ώστε να γνωρίζει ακριβώς τι συμβαίνει στο πεδίο.

Οι "Πραιτοριανοί" αναμένεται να κυκλοφορήσουν τον Απρίλιο του 2002, έτσι έχουμε χρόνο ακόμα ώστε να προετοιμαστούμε και να κάνουμε ίσως ένα preview για το παιχνίδι, όταν θα έχουμε περισσότερα στοιχεία. Μέχρι τότε... υπομονή.

E3 Best Games



Η μεγαλύτερη έκθεση games και multimedia στον κόσμο τελείωσε. Θα πραγματοποιηθεί πάλι του χρόνου τέτοια εποχή, για να μας μαγέψει με νέα προϊόντα και θαύματα που παρουσιάζονται για πρώτη φορά. Η φετινή Electronic Entertainment Expo, όμως, δεν έχει φάει ακόμη τα "ψωμιά" της. Για την ακρίβεια, τώρα αρχίζουν τα καλά, καθώς πρόσφατα ανακοινώθηκαν οι υποψηφιότητες για τα



καλύτερα games που παρουσιάστηκαν. Τα κορυφαία των κορυφαίων θα ανακοινωθούν στο τέλος Ιουνίου έπειτα από ψηφοφορία 40 επιλεγμένων δημοσιογράφων που είδαν, έπαιξαν και έκριναν! Στο επόμενο τεύχος του περιοδικού θα δημοσιεύουμε κι εμείς τα E3 Game Critics Awards, έτσι ώστε να ξέρουμε τι καλό θα παίξουμε τους επόμενους μήνες. Για να αρχίσουν να μας τρέχουν τα σάλια από τώρα, θα αναφέρουμε κάποιες από τις υποψηφιότητες έτσι ώστε να είμαστε έτοιμοι για το τι θα δούμε. Σε αυτό το σημείο πρέπει να τονίσουμε πως θα αναφέρουμε μόνο τα PC games, αφήνοντας απέξω (για τώρα) τα παιχνίδια για κονσόλες. Στην κατηγορία Best of Show οι δύο υποψήφιοι νικητές είναι τα Medal of Honor Allied Assault και Star Wars Galaxies. Το βραβείο Best Original Game διεκδικούν τα Majestic, Republic: The Revolution και Sigma: The Adventures of Rex Chance. Τελειώσαμε με τα απλά και πάμε στα "καλά": τις υποψηφιότητες ανά είδος παιχνιδιού. Ποιος θα είναι ο νικητής; Ας δούμε αναλυτικά τις κατηγορίες και θα αφήσουμε τους εκλεκτούς να κρίνουν:

Best PC Game

- Max Payne (Remedy/3D Realms/Gathering of Developers)
- Medal of Honor Allied Assault (2015 Inc./Electronic Arts)
- Neverwinter Nights (BioWare/Interplay)
- Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter Interactive/id Software/Activision)
- Star Wars Galaxies (Sony Online Entertainment/LucasArts)

Best Action Game

- Max Payne (Remedy/3D Realms/Gathering of Developers)
- Medal of Honor Allied Assault (2015 Inc./Electronic Arts)
- Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter Interactive/id Software/Activision)

Best Role Playing Game

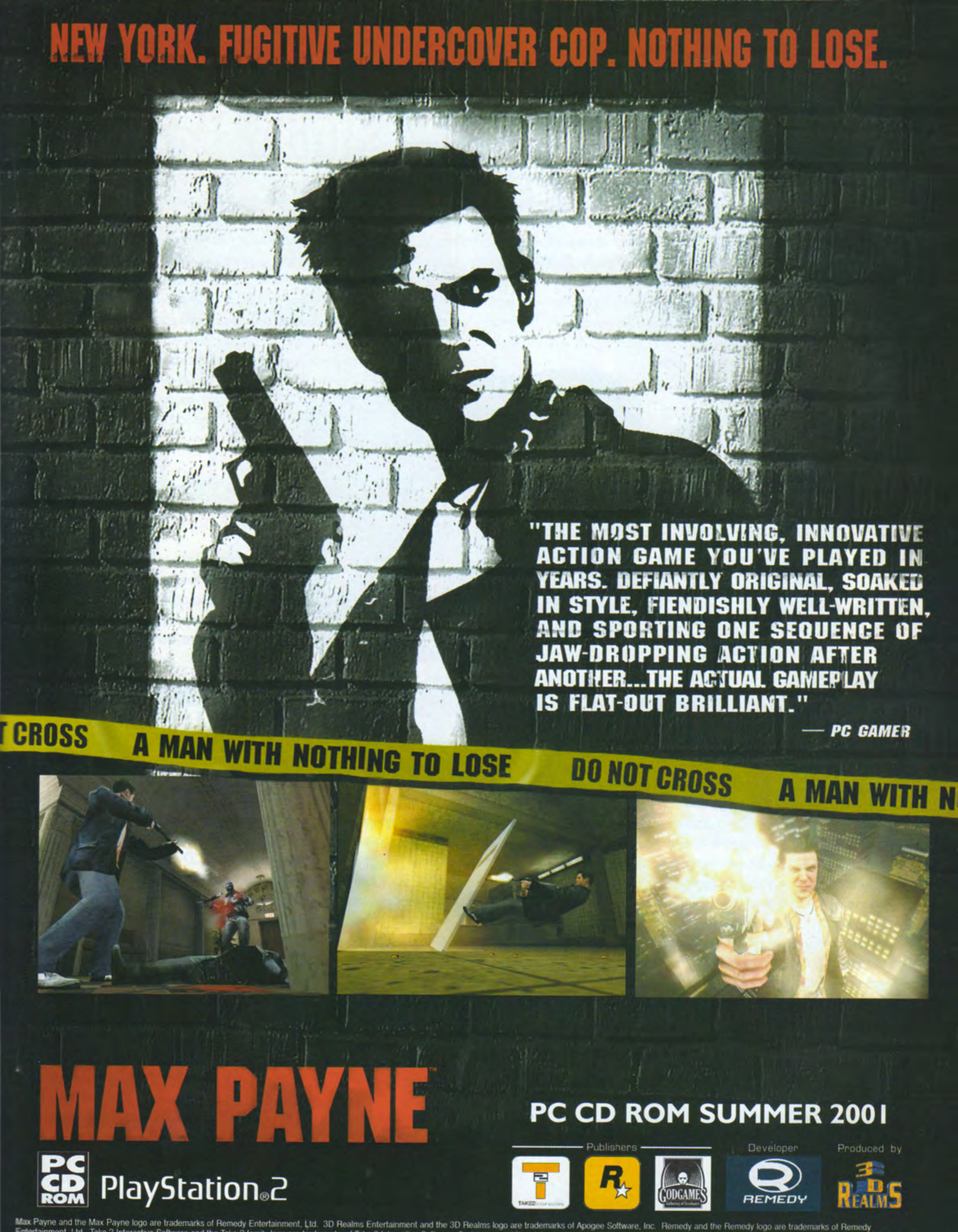
- Dungeon Siege (Gas Powered Games Corp./Microsoft)
- Neverwinter Nights (BioWare/Interplay)
- Star Wars Knights of the Old Republic (BioWare/LucasArts)
- The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda Softworks)

Best Simulation Game

- IL-2 Sturmovik (1C:Maddox Games/Blue Byte)
- Microsoft Flight Simulator 2002 (Microsoft)
- Microsoft Train Simulator (Microsoft)
- Sid Meier's Sim Golf (Firaxis/Maxis/Electronic Arts)
- The Sims Online (Maxis/Electronic Arts)
- Star Trek Bridge Commander (Totally Games/Activision)

Δυστυχώς, στις κατηγορίες για τα καλύτερα Racing, Fighting και Action/Adventure δεν υπάρχουν υποψηφιότητες για PC Games. Ολες τις κατηγορίες με τα αποτελέσματα θα δούμε στο επόμενο τεύχος.





NEW YORK. FUGITIVE UNDERCOVER COP. NOTHING TO LOSE.
"THE MOST INVOLVING, INNOVATIVE ACTION GAME YOU'VE PLAYED IN YEARS. DEFIANTLY ORIGINAL, SOAKED IN STYLE, FIENDISHLY WELL-WRITTEN, AND SPORTING ONE SEQUENCE OF JAW-DROPPING ACTION AFTER ANOTHER...THE ACTUAL GAMEPLAY IS FLAT-OUT BRILLIANT."
— PC GAMER
CROSS
A MAN WITH NOTHING TO LOSE
DO NOT CROSS
A MAN WITH N
MAX PAYNE
PC CD ROM SUMMER 2001
PC CD ROM
PlayStation®2
Publishers
Developer
REMEDY
Produced by
3D REALMS
Max Payne and the Max Payne logo are trademarks of Remedy Entertainment, Ltd. 3D Realms Entertainment and the 3D Realms logo are trademarks of Apogee Software, Inc. Remedy and the Remedy logo are trademarks of Remedy Entertainment, Ltd. Take 2 Interactive Software and the Take 2 family logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. Godgames and the godgames logo are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 2001 Gathering of Developers, Inc. All Rights Reserved. Playstation 2 is trademark or registered trademark of Sony Computer entertainment Inc.

Σώστε το Βινύλιο: PreAmp Studio

Οσο και αν ασχολούμαστε με τις νέες τεχνολογίες, το Quake και τα MHz, δεν μπορούμε να απαρνηθούμε το παρελθόν μας. Ενα προϊόν το οποίο θα κάνει τους "παλαιότερους" να ανακαθίσουν είναι το phono PreAmp Studio της γνωστής εταιρείας TerraTec Electronic. Το PreAmp Studio παρουσιάζεται ως η καλύτερη δυνατή λύση για τη διάσωση των παλαιών δίσκων βινυλίου που... πιάνουν σκόνη στο σπίτι μας μετά την έλευση των CDs. Το PreAmp Studio είναι ένας συνδυασμός hardware και software και μπορεί να μεταφέρει παλιές κασέτες και δίσκους στο PC μας με επαγγελματική ποιότητα για περαιτέρω επεξεργασία και μετέπειτα αποθήκευση σε CD. Κανονικά, για να επεξεργαστούμε έναν δίσκο βινυλίου στον υπολογιστή μας χρειάζεται ένας ενισχυτής hi-fi με τον οποίο θα μεταφέρουμε τα τραγούδια στο PC. Οι συσκευές αναπαραγωγής δίσκων (λέγε με "πικάπ") και οι μοντέρνες κάρτες ήχου έχουν διαφορετικό ηχητικό σήμα, με αποτέλεσμα η μεταφορά πάντα κάπου να "χάνει". Το PreAmp Studio της TerraTec αποτελεί μία εναλλακτική λύση που ξεπερνά σε ποιότητα πολλούς ενισχυτές που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Το hardware κομμάτι της υλοποίησης δεν "μπαίνει" στο PC μας ως κάρτα, αλλά έχει το δικό του μικρό... "σπιτάκι", το οποίο όντας μονωμένο, προστατεύει το ηχητικό σήμα από παρεμβολές και αλλοιώσεις, ενώ ταυτόχρονα μας γλιτώνει από το... ταξίδι στα έγκατα του PC, αφού συνδέεται εξωτερικά. Δεν χρειάζεται ούτε καν να συνδέσουμε τη συσκευή με κάποια πρίζα, αφού το απαιτούμενο ρεύμα αντλείται από την ίδια την κάρτα ήχου, και συγκεκριμένα από το βύσμα του... joystick! Το πακέτο περιλαμβάνει το κατάλληλο software - από την εταιρεία Algorithmixa - με το οποίο είναι δυνατόν να αφαιρεθούν από ένα κομμάτι τα ενοχλητικά παράσιτα χωρίς να υπάρχει απώλεια ήχου στο ίδιο το τραγούδι.



Olympus D-370: Νέα από τον Ολυμπο

Σας έχει τύχει ποτέ να ζήσετε μία μοναδική στιγμή που θα θέλατε να κρατήσετε ζωντανή για πάντα; Εστω ότι βρίσκεστε στην παραλία, όταν ξαφνικά δίπλα σας έρχεται και κάθεται η Lara Croft με όλα τα... pixels της. Και να το πείτε στους φίλους σας, δεν θα σας πιστεύουν. Μόνο αν τη βγάζατε μια φωτογραφία... Για τέτοιες στιγμές προορίζεται η νέα φωτογραφική μηχανή που παρουσίασε η κορυφαία εταιρεία του χώρου Olympus. Η D-370 είναι εφοδιασμένη με ένα πρωτοποριακό κύκλωμα διαχείρισης μπαταρίας, το οποίο της επιτρέπει να λαμβάνει εκατοντάδες φωτογραφίες χρησιμοποιώντας απλώς 4 AA αλκαλικές μπαταρίες (με χρήση της οθόνης LCD και του flash στο 50% του χρόνου χρήσεως). Μπορείτε δηλαδή να την "ξαναγεμίσετε" με μία απλή επίσκεψη σε κάποιο περίπτερο. Η εταιρεία υποστηρίζει πως, αν η οθόνη LCD και το flash δεν χρησιμοποιούνται, η D-370 μπορεί να πάρει χιλιάδες φωτογραφίες με τις ίδιες μπαταρίες. Στο παράδειγμα που προαναφέραμε, δηλαδή, θα μπορείτε όχι απλώς να τραβήξετε στη Lara μια - δυο φωτογραφίες, αλλά και να φτιάξετε ένα ολόκληρο φωτορομάντζο! Παράλληλα, όταν χρησιμοποιηθούν οι ειδικές μπαταρίες της εταιρείας LB01 (CR3V), η διάρκεια λειτουργίας αυξάνεται κατά 3 φορές!

Η D-370 παρέχει ταυτόχρονα ευκολία χρήσεως, δυνατότητες και μεγάλη αυτονομία σε σχετικά χαμηλή τιμή. Μπορεί να παράγει άνετα φωτογραφίες 4x6'', αφού είναι εφοδιασμένη με CCD στο 1,3 megapixel (1.280x960), ενώ ταυτόχρονα μπορεί να συνδεθεί μέσω USB με ένα PC για μεταφορά των φωτογραφιών που έχουν αποθηκευτεί. Ετσι, γλιτώνετε από το κόστος της εκτύπωσης, ενώ σε συνδυασμό με ένα CD Recorder μπορείτε να φτιάξετε τη δική σας προσωπική συλλογή... εκατομμυρίων φωτογραφιών. Η D-370 διαθέτει 2MB ενσωματωμένης μνήμης ανεξάρτητα από τις εξωτερικές κάρτες SmartMedia, με τις οποίες η μνήμη της μπορεί να αυξηθεί από 8 μέχρι 128MB. Το flash της κάμερας υποστηρίζει τη λειτουργία red eye reduction, που εξαφανίζει στο ελάχιστο το φαινόμενο των "κόκκινων ματιών" (ώστε να μη βγαίνετε σαν το... δράκουλα σε όλες τις οικογενειακές φωτογραφίες σας), ενώ μπορεί να λειτουργήσει και σε... QuickTime mode, γράφοντας μικρά αρχεία βίντεο! Η προτεινόμενη τιμή της κάμερας είναι $249. Α, ρε Lara, πάλι σε έξοδα θα μας βάλεις...





Η άμμος θα αλλάξει χρώμα.
Persian Wars
Στρατηγική και Περιπέτεια βασισμένη στο περίφημο μύθο των 1001 Νύχτες
Οι 3 μεγάλες φυλές της ερήμου οι Αμαζόνες, οι Βεδουίνοι και οι Ghouls παλεύουν μεταξύ τους προκειμένου να βρουν το μαγικό δακτυλίδι του Σολομώντα.
Εσείς θα ενσαρκώσετε τον Sindbad ένα αδίστακτο μισθοφόρο πολεμιστή ο οποίος έχει ως μοναδικό στόχο να βρει το δακτυλίδι. Ο Sindbad δεν θα διστάσει ακόμα και να προδώσει προκειμένου να αποκτήσει πλούτη και δόξα.
CD Rom PC - Κυκλοφορεί : Μάϊο 2001.
http://persianwars.cryogame.com
• 90 διαφορετικές μονάδες
• 50 ξόρκια
• 250 κτίρια και αντικείμενα
• Πάνω από 90 αποστολές
cryo
kKa
CDMEDIA
ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

του Derek dela Fuente

DUNGEON SIEGE

(Gas Powered Games/Microsoft)

Μυθιστορηματικό RPG



Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από τότε που πολλοί έλεγαν ότι τα RPGs δεν έχουν μέλλον και σιγά σιγά το είδος θα εξαφανιστεί και ιδού η διάψευση: Τα περισσότερα παιχνίδια που παρουσιάζουμε στα τελευταία τεύχη είναι RPGs και μάλιστα έχουν όλες τις προδιαγραφές της εμπορικής επιτυχίας.

Το Dungeon Siege είναι άλλο ένα RPG που περιμένουμε μέσα στο 2001. Η υπόθεσή του συνδυάζει όλα τα στοιχεία που συνθέτουν ένα Role Playing Game με την ασταμάτητη δράση σε έναν φανταστικό τρισδιάστατο κόσμο όπου καλείστε να αντιμετωπίσετε έναν ολόκληρο στρατό δαιμόνων και πνευμάτων. Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού είστε απλώς ένας ταπεινός αγρότης, ενώ στην απίστευτη αυτή περιπέτεια έχετε δίπλα σας οκτώ συντρόφους.

Το διαφορετικό στοιχείο του Dungeon Siege είναι ότι το storyline δεν σας παρουσιάζεται αναλυτικά από την αρχή, όπως συνηθίζεται σε τίτλους του είδους, αλλά ξεδιπλώνεται σταδιακά "θυμίζοντας μυθιστόρημα μυστηρίου", όπως σχολίασε ο επικεφαλής των designers, Chris Lyle. "Η ιστορία που γράψαμε ήταν απαραίτητο να διαρθρώνεται έτσι", συνέχισε ο Lyle, "για να μη δημιουργήσουμε άλλο ένα παιχνίδι όπου οι παίκτες περιφέρονται στο χώρο του gameplay χωρίς οδηγό."

Ο κόσμος του Dungeon Siege είναι τεράστιος και σχεδόν ποτέ δεν θα δείτε μία εκνευριστική loading screen.

Στους χαρακτήρες που έχει ο κεντρικός ήρωας μαζί του δεν τίθενται περιορισμοί. Μπορούν να είναι απλοί άνθρωποι, πολεμιστές ή μάγοι, κάποιοι από αυτούς πληρώνονται, άλλοι σώθηκαν χάρη στον ήρωα και άλλοι τον ακολουθούν χωρίς ιδιαίτερο λόγο. Το πλήθος τους επιλέχθηκε έπειτα από έρευνα των προτιμήσεων του κοινού, ενώ ο χειρισμός τους γίνεται είτε για όλους μαζί είτε για καθέναν ξεχωριστά.

Ο κόσμος του Dungeon Siege είναι τεράστιος και θα βρεθείτε από την ψηλότερη κορυφή στο βαθύτερο φαράγγι χωρίς να χρειαστεί σχεδόν ποτέ να δείτε μία εκνευριστική loading screen στην οθόνη σας. Η περιπέτειά σας περιλαμβάνει από στοές ορυχείων και εγκαταλελειμμένες κρύπτες μέχρι υπόγεια δίκτυα ποταμών και δάση σε απρόσιτες περιοχές. Το gameplay δείχνει σχεδιασμένο για να προσφέρει το μέγιστο δυνατό έλεγχο, ενώ η διαδραστικότητα είναι εκπληκτική αφού σχεδόν όλα τα αντικείμενα που εμφανίζονται παίζουν κάποιο ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού.



Εξαιρετικά περίεργο ακούγεται το γεγονός ότι οι χαρακτήρες δεν χωρίζονται σε κάστες με ειδικές ικανότητες για την καθεμία, αλλά υπάρχουν κοινές δυνατότητες για όλους με πολύ μικρούς περιορισμούς στο τι δεν μπορούν να κάνουν. "Όλοι οι χαρακτήρες μπορούν να κάνουν τα πάντα, αρκεί να τους τα διδάξει κάποιος", σημειώνει χαρακτηριστικά ο Chris Lyle. Γρίφοι υπάρχουν στο παιχνίδι αλλά μόνο για όσους αρέσκονται σε αυτού του είδους το gaming. Οι γρίφοι αφορούν σε εισόδους προς μυστικές κρύπτες ή μαγικά σύμβολα που όμως δεν έχουν από εκεί και πέρα σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη, ενώ όσοι παίκτες τα βρίσκουν βαρετά θα τα προσπεράσουν χωρίς να δημιουργηθεί πρόβλημα.

Οι σημαντικότεροι εχθροί που θα βρείτε στο δρόμο σας είναι οι Skeletons. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό των Skeletons είναι ότι ακόμη και αν υποστούν "τραυματισμό", εάν δηλαδή σπάσει κάποιο σημείο τους, συνεχίζουν να μάχονται και ο μόνος τρόπος να τους νικήσετε είναι να γίνουν αρκετά κομματάκια. Μπορώ να υπερηφανεύομαι ότι αυτό ήταν μία δική μου πρόταση για το παιχνίδι που ο Lyle υιοθέτησε αμέσως. Μην ξεχνάτε ότι κανείς δεν μπορεί να περιορίσει τη φαντασία όταν πρόκειται για games.

Το Dungeon Siege διαθέτει multiplayer που υποστηρίζει έως οκτώ παίκτες μέσω LAN ή μέσω του ενσωματωμένου στο παιχνίδι on-line matchmaking server. Εκεί μπορείτε να συμμετάσχετε σε μικρής διάρκειας παιχνίδια με στόχο, π.χ., την κατάληψη ενός κάστρου ή και σε μεγάλης διάρκειας campaigns, πανομοιότυπες αυτών του single player mode.

Τέλος, για τους πολύ φανατικούς φίλους του παιχνιδιού υπάρχει και ο Siege Editor ώστε να σχεδιάσετε εύκολα και γρήγορα δικούς σας χαρακτήρες και τοποθεσίες, φέρνοντας το παιχνίδι στα μέτρα σας. Οι δημιουργίες σας αυτές θα μπορούν να γίνονται upload και στον Web, ώστε να είναι προσβάσιμες και από άλλους παίκτες και να γίνονται τμήματα των multiplayer campaigns.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

(EA/Westwood)

Medal of... private Ryan

Το Medal Of Honor ήταν μία προσπάθεια που ξεκίνησε από τα studios της Dreamworks του Steven Spielberg αμέσως μετά την ολοκλήρωση των γυρισμάτων της "Διάσωσης του στρατιώτη Ράιαν". Ο τίτλος εκείνος εκδόθηκε μόνο σε Playstation version όπως και το πρώτο sequel Medal Of Honor Underground. Η επιτυχία, όμως, των παιχνιδιών αυτών ήταν φυσικό ότι θα προσέλκυε και τις εταιρείες που ασχολούνται με τα PC games. Αυτό συνέβη με τη συνεργασία EA και Westwood και το αποτέλεσμα είναι το Allied Assault.

Τοποθετημένο χρονικά στη χειρότερη περίοδο του Β' Παγκόσμιου Πολέμου (1942-1945) το παιχνίδι παρουσιάζει το ψυχικό σθένος των στρατιωτών που συμμετείχαν στην απόβαση της Νορμανδίας, τους κινδύνους που περνούσαν όσοι συμμετείχαν στη Γαλλική Αντίσταση, τις βαρβαρότητες των Ναζί και όλη τη φρίκη του μεγαλύτερου πολέμου στην Ιστορία. Οι 20 συνολικά αποστολές εξελίσσονται από την οπτική του λοχαγού Mike Powell της αμερικανικής αντικατασκοπίας, του οποίου το ρόλο παίρνει ο παίκτης.

Προτού, όμως, σχεδιαστεί το κυρίως σενάριο έπρεπε να τακτοποιηθούν σημαντικές λεπτομέρειες, όπως τα οχήματα, τα όπλα και οι στολές. Για να το πετύχει αυτό η Dreamworks και αργότερα η Westwood χρησιμοποίησαν τις γνώσεις του βετεράνου του Βιετνάμ και του Περσικού Κόλπου, λοχαγού Dale Dye. Ο κ. Dye μίλησε για τη συμμετοχή του στα παιχνίδια αυτά: "Νομίζω ότι αν έχεις πολεμήσει για την ελευθερία, δεν έχεις το δικαίωμα να στερήσεις από τους νεότερους την ευκαιρία να μάθουν για όσα είχαν συμβεί. Δεν πολέμησα στο Β' Παγκόσμιο, έζησα όμως πολλά χρόνια δίπλα στους βετεράνους των μαχών του και έμαθα πολλά. Τα παιχνίδια βέβαια είναι μέσον διασκέδασης, αλλά γιατί όχι και μέσον προβληματισμού;"



Οσο για το ίδιο το παιχνίδι, αυτό αγγίζει πολύ υψηλά επίπεδα ρεαλισμού χρησιμοποιώντας τη μηχανή γραφικών του Quake III και μία ιδιαίτερα εξελιγμένη τεχνητή νοημοσύνη που αποδίδει πολύ πιστά το animation





του τίτλου. Ο επικεφαλής της ομάδας σχεδιασμού Peter Hirschmann επισήμανε ότι: "Ελπίζουμε οι περισσότεροι παίκτες να πουν 'Ουάου, πολεμάω τους Ναζί!'." Κατά βάση οι αποστολές του παιχνιδιού χωρίζονται σε τρία μέρη: είσοδος και εξερεύνηση, εκτέλεση και διαφυγή. Σε κάθε επίπεδο θα πρέπει να εισχωρήσετε σε κάποια εχθρική μονάδα, να επιτύχετε το στόχο σας, π.χ. τοποθέτηση εκρηκτικών ή κλοπή απόρρητων εγγράφων και έπειτα να διαφύγετε σώος. Κάθε αποστολή κρύβει τις δικές της εκπλήξεις και κάποια νέα στοιχεία. Για παράδειγμα, το καμουφλάζ με τις εχθρικές στολές δεν εμφανίζεται πριν από την τέταρτη μεγάλη αποστολή, ενώ στις τελευταίες επιχειρήσεις θα μπορείτε να καλέσετε και αεροπορικές ενισχύσεις.

Υπάρχουν επίσης κάποιες ομαδικές αποστολές, αλλά αυτό δεν πρέπει να σας δημιουργήσει τη λανθασμένη εντύπωση ότι πρόκειται για squad based game. Απλώς σε μερικές περιπτώσεις 5 κάννες διευκολύνουν την κατάσταση. Αλλωστε, χρησιμοποιήθηκαν τόσο λεπτομερείς οπτικές αναλύσεις στα γραφικά για να είναι δυνατή η ταυτόχρονη κίνηση στην οθόνη πολλών χαρακτήρων. Σκεφθείτε ότι δεν είναι και πολύ διασκεδαστική εμπειρία να βρισκόσαστε εναντίον 20 Γερμανών στρατιωτών, αλλά 5 Αμερικανοί κομάντος εναντίον 20 Γερμανών είναι σίγουρα συγκινητική εμπειρία. Οσο για τις κάννες που αναφέραμε, είναι πραγματικές. Θα δείτε σχεδόν όλα τα όπλα και τα οχήματα του πολέμου: Wehrmacht Sniper, Thomson Submachine Guns, Tiger Mark Tank, την κλασική από τον κινηματογράφο μοτοσυκλέτα Kradschutzen και πολλά άλλα.

Οπως συμβαίνει πλέον σε όλα τα αξιόλογα action war games ο εχθρός δεν σκοτώνεται από μία σφαίρα στο πόδι αλλά σέρνεται μακριά, ενώ και ο ήρωας του παιχνιδιού μάλλον θα έχει επιπτώσεις ανάλογα με τα τραύματά του. Αυτό θα αποφασιστεί μέσα από τα public tests και ανάλογα με το αν το συγκεκριμένο feature αυξάνει το fun feeling του παιχνιδιού.

Αφού, όμως, το "Allied Assault" έχει έντονη σχέση με τα 1st person shooters, όλοι πλέον θα αναρωτιέστε εάν θα υπάρχει multiplayer και σε ποια μορφή ακριβώς. Βεβαίως θα υπάρχει, κύριοι! Εάν τα σχέδια της EA και της Westwood επαληθευθούν πλήρως, θα μπορείτε να παίζετε με άλλους 15 παίκτες σε deathmatch, team deathmatch και realistic warfare mode, τα χαρακτηριστικά των οποίων δεν είναι ακόμη γνωστά με ακρίβεια. Για να μάθετε ακριβώς τι θα περιλαμβάνει το πακέτο software του παιχνιδιού λίγη υπομονή μέχρι τον Οκτώβριο.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

(Elixir Studios/Eidos Interactive)

Mother Russia

Η Elixir Studios δημιουργήθηκε από τον Demis Hassabis το 1998 και σήμερα, τρία χρόνια αργότερα, μας παρουσιάζει τον πρώτο εξ ολοκλήρου δικό της τίτλο. Το Republic: The Revolution (R: TR) βρίσκεται μεταξύ political simulation και strategy, με πλαίσιο δράσης τη Ρωσία των αρχών της προηγούμενης δεκαετίας. Βασικό concept του παιχνιδιού είναι η τοποθέτηση του παίκτη στο ρόλο ενός εξέχοντος πολιτικού που έχει στόχο την προεδρία της χώρας.

Ο χρόνος και ο τόπος, λοιπόν, είναι άκρως ρεαλιστικοί: Η Σοβιετική Κοινοπολιτεία έχει πάρει τη θέση της ΕΣΣΔ και βρισκόμαστε σε ένα από τα νέα αυτόνομα κράτη, που λέγεται Novistrana και βρίσκεται κάπου μεταξύ Ουκρανίας και Καζακστάν. Εκεί, λοιπόν, κυβερνά ένας δικτάτορας με την υποστήριξη ξένων δυνάμεων και εσείς ως αρχηγός πολιτικής παράταξης έχετε στόχο την ανατροπή του και την αναρρίχησή σας στην εξουσία. Εχετε, πάντως, και άλλα περίπου 15 αντίπαλα κόμματα με τον ίδιο ακριβώς στόχο! Το κράτος της Novistrana αποτελείται από την πρωτεύουσα, τέσσερις μεγάλες πόλεις, περίπου 20 μικρές κωμοπόλεις και αρκετά χωριά.

Το παιχνίδι είναι πέρα από κάθε ανταγωνισμό.

Ξεκινάτε το παιχνίδι με βάση μία επαρχιακή κωμόπολη και ελάχιστους υποστηρικτές και πρέπει να ακολουθήσετε τη σωστή στρατηγική που θα σας ανεβάσει στην κλίμακα των ισχυρών πολιτικών. Αφού πολλαπλασιάσετε τους οπαδούς σας στην ύπαιθρο χώρα, πρέπει να κάνετε αισθητή την παρουσία σας στην πρωτεύουσα και να επινοήσετε τον τρόπο που θα ανατρέψετε τον πρόεδρο. Υπάρχουν πέντε βασικοί τρόποι να κερδίζετε δύναμη: ο πολιτικός, ο στρατιωτικός, οι επιχειρήσεις, η συμμετοχή σε εγκληματικές ενέργειες και η θρησκεία. Φυσικά, υπάρχει απόλυτη ελευθερία συνδυασμών των μεθόδων αυτών κατά τη βούληση του παίκτη.





Κάθε πόλη της χώρας έχει τη δική της μορφή. Για παράδειγμα, το Berrysceno είναι μία βιομηχανική πόλη με φτωχούς κατοίκους, γκρίζα κτήρια και γενικά άσχημη όψη. "Δουλέψαμε πολύ σε αυτόν τον τομέα των γραφικών", τόνισε ο Demis Hassabis, "για να επιτευχθεί ο μέγιστος δυνατός ρεαλισμός. Φροντίσαμε οι πόλεις να έχουν εικονικό μέγεθος περί τα 7-9 τετραγωνικά χιλιόμετρα και να μπορεί κάποιος να εντοπίσει περίπου 10.000 κατοίκους σε καθεμία, ενώ η πρωτεύουσα θα είναι 15 φορές μεγαλύτερη. Κάθε πολίτης έχει δικές του αντιλήψεις και πεποιθήσεις και ξεχωριστή άποψη για κάθε θέμα. Αυτό σημαίνει ότι ο παίκτης πρέπει να σκέφτεται τον τρόπο που θα προσεγγίζει κάθε πόλη, ώστε να μπορέσει να φέρει με το μέρος του περισσότερους κατοίκους."

Αρχικά έχετε έλεγχο μόνο σε έναν χαρακτήρα, τον πιστό σύμβουλο και φίλο σας. Στην πορεία, καθώς αυξάνονται οι ανάγκες σας, έχετε περισσότερους συνεργάτες και πρέπει όχι μόνο να τοποθετείτε τον καθένα εκεί όπου πρέπει, αλλά και να ελέγχετε πόσο πιστοί και τίμιοι είναι. Με τη βοήθειά τους θα στήσετε επιχειρήσεις, θα προσπαθήσετε να ελέγξετε το στρατό και τους πολίτες και είναι απαραίτητο να είναι όσο πιο ικανοί και έξυπνοι γίνεται. Με τη δική τους βοήθεια, τέλος, θα επιχειρείτε κάθε φορά να επιβληθείτε στους αντιπάλους σας είτε με νόμιμα είτε με αθέμιτα μέσα.

Στο Republic υπάρχει φυσική ροή του χρόνου με το 24ωρο να διαρκεί περίπου 10 λεπτά. Ετσι, πρέπει να κατανείμετε τις δραστηριότητές σας σε μέρα και νύχτα και να φροντίζετε να βρίσκεστε στο ανάλογο σημείο που σας ενδιαφέρει. Εάν, π.χ., θέλετε να δωροδοκήσετε έναν στρατηγό, καλό θα είναι να προτιμήσετε νυχτερινές ώρες, ενώ αν οργανώνετε μία μεγάλη ομιλία, πρέπει να επιλέξετε χρόνο και τόπο με πολλή προσοχή και να κάνετε την ανάλογη διαφήμιση στον εαυτό σας. Επιπλέον, είναι απαραίτητο να έχετε επιλέξει συγκεκριμένο χώρο ως αρχηγείο του κόμματός σας.

Η μεγάλη λεπτομέρεια στις ενέργειες κάθε χαρακτήρα επιτυγχάνεται με μία εξελιγμένη τεχνητή νοημοσύνη, που όπως τόνισε ο κ. Hassabis "είναι πέρα από κάθε ανταγωνισμό, αφού τα στοιχεία κάθε χαρακτήρα ελέγχονται από πάρα πολλές παραμέτρους και μπορούν να μεταβάλλονται στην πορεία του παιχνιδιού." Με λίγα λόγια, μην εκπλαγείτε εάν ο πιο έμπιστος συνεργάτης αποδειχθεί προδότης.

Εχουμε, λοιπόν, ένα παιχνίδι που παρουσιάζει με απόλυτα ρεαλιστική διάθεση την πολιτική ζωή μίας χώρας. Διαμάχες, συμφέροντα, κρυφές συμμαχίες, ακόμη και δολοφονίες λαμβάνουν χώρα στο gameplay του Republic: The Revolution, εξασφαλίζοντας αρκετές ώρες ευχάριστου gaming.

WIZARDRY 8

(Sir Tech)

100 ώρες Role Playing Gaming



Το παιχνίδι αυτό αποτελεί συνέχεια του Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant, αφού σεναριακά συνεχίζει εκεί που σταματά το No. 7 και χρησιμοποιεί ακριβώς τους ίδιους ήρωες. Ακόμη ένα επικό RPG, λοιπόν, από την καναδική Sir Tech, που τώρα πια έχει δημιουργήσει μία τεράστια βάση φανατικών οπαδών που περιμένουν την επόμενη έκδοσή του.

Οπως συνήθως συμβαίνει με τα πολλαπλά sequels γνωστών τίτλων οι δημιουργοί του δεν περιμένουν να γνωρίζει κανείς τι συνέβαινε στα προηγούμενα Wizardry, αλλά δημιουργούν ένα project για όλους όσοι αρέσκονται στα Role Playing Games. Περιλαμβάνει, φυσικά, όλα τα απαραίτητα συστατικά, δηλαδή puzzle, περιπέτεια, μάχες, character development και ένα μοναδικό χαρακτηριστικό: Τρία διαφορετικά ξεκινήματα στην υπόθεση που θα προτιμηθούν ανάλογα με την εμπειρία του παίκτη από προηγούμενους τίτλους της σειράς.

Αυτό που παρατήρησα αμέσως στο gameplay ήταν τα ιδιαίτερα λεπτομερή στατιστικά και αναρωτήθηκα αν τέτοιου είδους λεπτομέρεια μειώνει τη δράση του παιχνιδιού. Η απάντηση ήρθε από τη διευθύντρια Δημιουργικού της Sir Tech, Linda Currie: "Τα στατιστικά σε ένα RPG είναι το ίδιο σημαντικά με τη στρατηγική και τις μάχες. Στην ουσία το νόημα των RPGs είναι η διαρκής βελτίωση των στατιστικών ενός χαρακτήρα. Ισως θα μπορούσαν να μειωθούν οι κατηγορίες των στατιστικών σε ένα πιο light RPG, αλλά σίγουρα δεν θα ήταν λογικό να υπάρχουν στατιστικά που δεν φαίνονται στην οθόνη. Στο Wizardry 8, πάντως, δεν μπορεί να συμβεί τίποτα από τα δύο λόγω της φύσης του ως παιχνίδι."



Οταν ένα παιχνίδι φθάνει στην όγδοη συνέχειά του, είναι λογικό ο αριθμός των νέων στοιχείων και ιδεών να φθίνει. Αλλωστε αν σκεφθούμε τη φθίνουσα πορεία πωλήσεων κάθε επόμενου Tomb Raider, αυτό επιβεβαιώνεται απόλυτα. Οι άνθρωποι της Sir Tech, όμως, δεν δείχνουν να ανησυχούν: "Αυτό ακούγεται σαν να λέει κάποιος ότι θα στερέψουν οι ιδέες για κινηματογραφικές ταινίες. Ας μην ξεχνάμε επιπλέον ότι τα RPGs, και ειδικότερα το Wizardry, είναι παιχνίδια που δεν εξελίσσουν την πλοκή κατά έναν μονόδρομο τρόπο, αλλά αφήνουν τον παίκτη να επεμβαίνει σε αυτήν επιλέγοντας εναλλακτικές μεθόδους. Εδώ το σενάριο δεν πήρε στοιχεία από τα επτά προηγούμενα, αλλά τα εξελίσσει με το δικό του τρόπο. Τα Tomb Raiders αποτελούν εξαίρεση, κατά τη γνώμη μου η φθίνουσα πορεία τους οφείλεται στο μικρό διάστημα που μεσολαβούσε μεταξύ τους. Ετσι, ούτε νέες ιδέες προλαβαίνουν να αναπτυχθούν ούτε η απουσία του τίτλου γίνεται αισθητή στον κόσμο. Αυτό το λάθος νομίζω ότι έχει αποφευχθεί στη σειρά των Wizardry", είπε η κ. Currie.

Το Wizardry 8 ισορροπεί απόλυτα ανάμεσα στους πιστούς οπαδούς του και τους καινούριους παίκτες. Γενικά, τα πάντα στο παιχνίδι θυμίζουν τους προγόνους του (χαρακτήρες, τοποθεσίες κ.ά.), αλλά παράλληλα είναι εμφανείς και οι καινοτομίες. Τα άψογα 3D γραφικά σε όλο το gameplay, η μεγάλη ταχύτητα στη δράση και ο εύκολος χειρισμός είναι αποτελέσματα της χρήσης προηγμένης τεχνολογίας από την εταιρεία. Επιπλέον καλές είναι και οι επιδόσεις στον ήχο με τα τέρατα να βρυχώνται σε 3D surround περιβάλλον, ενώ πολύ καλές εντυπώσεις μού άφησε και η τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού. Οι αντιδράσεις των ηρώων απέναντι σε κάθε είδους εχθρό είναι ιδιαίτερα ρεαλιστικές, ενώ κατά τη διάρκεια των μαχών οι πολεμιστές επιδεικνύουν μία αξιοθαύμαστη αντίληψη του τρισδιάστατου χώρου.

Ξεκινώντας το παιχνίδι δημιουργείτε μία ομάδα έξι χαρακτήρων και επιλέγετε τη φωνή του καθενός ή τη δημιουργείτε εξαρχής με τη βοήθεια των αντίστοιχων εργαλείων. Φυσικά, έχετε απόλυτο έλεγχο επάνω στους ήρωες που αρνούνται να εκτελέσουν πολύ εξεζητημένες εντολές. Η περιπέτεια, λοιπόν, ξεκινά και εσείς θα βρείτε στο δρόμο σας αναρίθμητους εχθρούς, θα έχετε περίπου 75 διαλόγους των 100 γραμμών ο καθένας και περίπου 100 μαγικές ευχές για να χρησιμοποιήσετε, αφού τις μάθετε στους χαρακτήρες σας. Τέλος, προσοχή στα περισσότερα από 300 αντικείμενα που θα βρείτε ώστε να κρατήσετε τα πλέον χρήσιμα.



Τελειώνοντας τη συνομιλία μου με την κ. Currie, άκουσα το μόνο αρνητικό στοιχείο για αυτή την παραγωγή: Δεν υπάρχει καμία περίπτωση έκδοσης κάποιας on-line version, αφού "το Wizardry είναι ένα παιχνίδι που δεν μπορεί να περιορίσει το single player mode. Πάντως, θα υπάρξει στο μέλλον μία on-line κυκλοφορία σχετική με τη σειρά, αλλά θα είναι ξεχωριστός τίτλος ώστε να παρουσιάζει κάτι δικό του".

Μην ξεχάσω να σημειώσω ότι σύμφωνα με τους πρώτους υπολογισμούς το Wizardry 8 προσφέρει από 80 έως 130 ώρες gaming, ανάλογα με τις ικανότητες του παίκτη και το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού.

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Στη στηλή αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα τα νέα για τα Adventure & RPGs διά χειρός Αντρέα Τσουρινάκη. Αυτό το μήνα θα βρείτε χρήσιμες πληροφορίες για τα αγαπημένα σας games από τον πιο κατάλληλο άνθρωπο.

ΣΤΗ ΜΝΗΜΗ ΤΟΥ DOUGLAS

Εγραψα στο προηγούμενο τεύχος για το θάνατο του μεγάλου συγγραφέα Douglas Adams από καρδιακή προσβολή στο σπίτι του στην Καλιφόρνια σε ηλικία μόλις 49 ετών! Θεωρώ την απώλειά του πολύ μεγάλη. Αν είχα μία προσωπική σελίδα στο Internet, όπως παλαιότερα την Adventure Magic, θα έβαζα ένα ειδικό link που θα αναφερόταν στην τραγική αυτή είδηση, με αναφορές στο πλούσιο έργο του, και θα την κρατούσα για πάρα πολύ καιρό. Εκεί θα έβαζα και το πιο ονομαστό παιχνίδι του, το περίφημο THE HITCHHIKERS' GUIDE TO THE GALAXY, ώστε όποιος ήθελε να το κατέβαζε και να το έπαιζε.

Εδωσα το παιχνίδι στην αρχισυνταξία του περιοδικού προκειμένου να το βάλουν στο CD που συνοδεύει το περιοδικό. Πιστεύω να τους πρόλαβα πριν να κλείσει η ύλη του. Μαζί έδωσα και δύο λύσεις του παιχνιδιού, μία αναλυτική και μία συνοπτική, στην οποία αναφέρονται μόνο όσα πληκτρολογείς ως εντολές. Δείτε το για να πάρετε μία γεύση από τη μαγεία των παλιών text adventures, αλλά και για να καταλάβετε γιατί το συγκεκριμένο παιχνίδι θεωρείται, μαζί με τα Eric the Unready και τα Spellcastings 101 - 201 - 301, ως ένα από τα πιο τρελά adventures όλων των εποχών. Μιλάμε για πολλή, μα πολλή τρέλα.

SPACE QUEST: YOU KNOW...

Αναβολών τέταρτη συνέχεια. Το review του εντυπωσιακού παιχνιδιού SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER που δημιουργήθηκε από το φανατικό φίλο της σειράς των Space Quests Nowa Yinhell (γνωστότερο ως Vonster D. Monster) μεταφέρεται από δική μου ευθύνη για ένα ακόμη τεύχος. Θα δημοσιευτεί οριστικά και αμετάκλητα στο τεύχος Αυγούστου. Καλά, μη βαράτε, ξέρω ότι ψάχνετε χαλασμένες ντομάτες για να με πάρετε στο κυνήγι, αλλά τι να κάνω.

Αυτή την εποχή έχω μπροστά μου και κοιτώ ταυτόχρονα περισσότερα από 10 adventures και RPGs. Τέτοια πληθώρα παιχνιδιών είχα πάρα πολύ καιρό να δω. Καταλαβαίνετε, φυσικά, ότι δεν μπορώ να αφήσω πίσω μερικούς σημαντικούς εμπορικούς τίτλους για ένα fan game, όσο καλό και αν είναι αυτό. Ωστόσο, μπορώ να σας πληροφορήσω ότι επιτέλους κατάφερα να το τελειώσω και ότι το χάρηκα όσο λίγα adventure games τα τελευταία χρόνια. Ξανάζησα τις ιστορικές εποχές των πρώτων παιχνιδιών της Sierra On Line, όπου το χιούμορ, η ατμόσφαιρα και η πραγματική έννοια της ψυχαγωγίας κυριαρχούσαν.

Εκεί που έγινα τελείως χάλια ήταν όταν, ύστερα από πολλά χρόνια, δέχτηκα ένα τηλεφώνημα από τον παλιό και καλό φίλο Κώστα Πολύζο, ο οποίος ανάμεσα στ' άλλα με ρώτησε πότε, επιτέλους, θα παρουσιάσω το παιχνίδι αυτό και γιατί το κάνω συνέχεια "γαργάρα"... Ο Κώστας είναι αυτός στον οποίο έχω αφιερώσει το ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΕΝΟΣ ΤΙΜΙΟΥ ADVENTURER, το οποίο υπάρχει στο οπισθόφυλλο του βιβλίου μου ADVENTURES - Οι θρυλικοί πάπυροι της Μυθικής Αράδαινας, Βιβλίο Δεύτερο. Με τον Κώστα είχα να μιλήσω περισσότερα από 3-4 χρόνια και όπως καταλαβαίνετε το τηλεφώνημά του με τάραξε πολύ. Τι να του απαντήσω. Κάτι πήγα να ψελλίσω, αλλά αντί για λέξεις έβγαιναν από το στόμα μου φουσκάλες και μέσα μου άκουγα μία φωνή που έλεγε "κο ...κο ... κο ...".

INTERPLAY... ΠΡΟΣ ΠΩΛΗΣΗ;

Η είδηση του μήνα. Το νέο κυκλοφορεί στο Internet και αναφέρει ότι η Interplay πωλείται σε κάποια άλλη μεγάλη εταιρεία. Την είδηση μεταφέρω με κάθε επιφύλαξη. Κανείς δεν ξέρει αν είναι αλήθεια ή ψέματα. Αλλοι μιλούν για τη Microsoft και άλλοι για την EA. Μακάρι να μη συμβαίνει κάτι τέτοιο, γιατί το πλήγμα στο χώρο των AD&D RPGs θα είναι πολύ μεγάλο. Περισσότερες πληροφορίες θα έχετε όταν μάθουμε κάτι νεότερο. Μέχρι τότε, κάνετε την προσευχή σας, γιατί τα βλέπω πολύ δύσκολα...

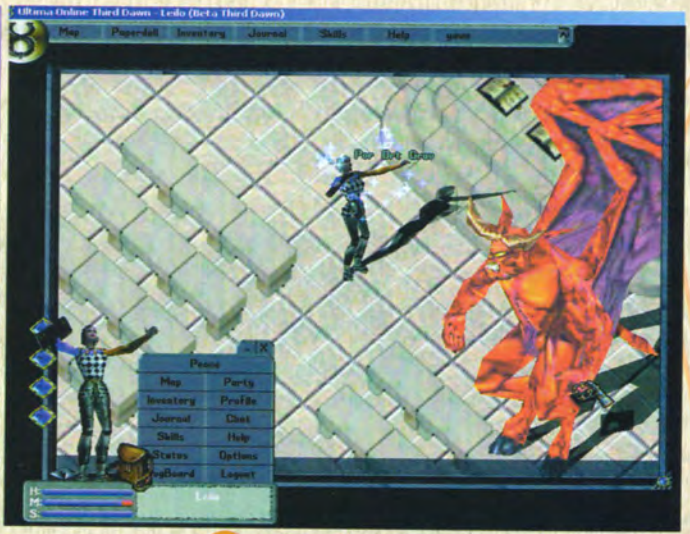
Ο ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ... RICHARD GARRIOTT

Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος για την ανακοίνωση του περίφημου Richard Garriott σύμφωνα με την οποία θα παρουσίαζε στην E3 (Electronic Entertainment Expo) το νέο development studio του μαζί με τον αδελφό του Robert. Ε, τα νέα από την E3 ήρθαν και σας τα παρουσιάζω.

Το όνομα της νέας εταιρείας είναι Destination Games. Πώς προήλθε αυτό; Οπως λέει



Σκηνή από το ULTIMA ONLINE 2 που, τελικά, δεν θα κυκλοφορήσει.



ULTIMA ONLINE της Origin

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα τα νέα για τα Adventure & RPGs διά χειρός Αντρέα Τσουρινάκη. Αυτό το μήνα θα βρείτε χρήσιμες πληροφορίες για τα αγαπημένα σας games από τον πιο κατάλληλο άνθρωπο.

ΣΤΗ ΜΝΗΜΗ ΤΟΥ DOUGLAS

Εγραψα στο προηγούμενο τεύχος για το θάνατο του μεγάλου συγγραφέα Douglas Adams από καρδιακή προσβολή στο σπίτι του στην Καλιφόρνια σε ηλικία μόλις 49 ετών! Θεωρώ την απώλειά του πολύ μεγάλη. Αν είχα μία προσωπική σελίδα στο Internet, όπως παλαιότερα την Adventure Magic, θα έβαζα ένα ειδικό link που θα αναφερόταν στην τραγική αυτή είδηση, με αναφορές στο πλούσιο έργο του, και θα την κρατούσα για πάρα πολύ καιρό. Εκεί θα έβαζα και το πιο ονομαστό παιχνίδι του, το περίφημο THE HITCHHIKERS' GUIDE TO THE GALAXY, ώστε όποιος ήθελε να το κατέβαζε και να το έπαιζε.

Εδωσα το παιχνίδι στην αρχισυνταξία του περιοδικού προκειμένου να το βάλουν στο CD που συνοδεύει το περιοδικό. Πιστεύω να τους πρόλαβα πριν να κλείσει η ύλη του. Μαζί έδωσα και δύο λύσεις του παιχνιδιού, μία αναλυτική και μία συνοπτική, στην οποία αναφέρονται μόνο όσα πληκτρολογείς ως εντολές. Δείτε το για να πάρετε μία γεύση από τη μαγεία των παλιών text adventures, αλλά και για να καταλάβετε γιατί το συγκεκριμένο παιχνίδι θεωρείται, μαζί με τα Eric the Unready και τα Spellcastings 101 - 201 - 301, ως ένα από τα πιο τρελά adventures όλων των εποχών. Μιλάμε για πολλή, μα πολλή τρέλα.

SPACE QUEST: YOU KNOW...

Αναβολών τέταρτη συνέχεια. Το review του εντυπωσιακού παιχνιδιού SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER που δημιουργήθηκε από το φανατικό φίλο της σειράς των Space Quests Nowa Yinhell (γνωστότερο ως Vonster D. Monster) μεταφέρεται από δική μου ευθύνη για ένα ακόμη τεύχος. Θα δημοσιευτεί οριστικά και αμετάκλητα στο τεύχος Αυγούστου. Καλά, μη βαράτε, ξέρω ότι ψάχνετε χαλασμένες ντομάτες για να με πάρετε στο κυνήγι, αλλά τι να κάνω.

Αυτή την εποχή έχω μπροστά μου και κοιτώ ταυτόχρονα περισσότερα από 10 adventures και RPGs. Τέτοια πληθώρα παιχνιδιών είχα πάρα πολύ καιρό να δω. Καταλαβαίνετε, φυσικά, ότι δεν μπορώ να αφήσω πίσω μερικούς σημαντικούς εμπορικούς τίτλους για ένα fan game, όσο καλό και αν είναι αυτό. Ωστόσο, μπορώ να σας πληροφορήσω ότι επιτέλους κατάφερα να το τελειώσω και ότι το χάρηκα όσο λίγα adventure games τα τελευταία χρόνια. Ξανάζησα τις ιστορικές εποχές των πρώτων παιχνιδιών της Sierra On Line, όπου το χιούμορ, η ατμόσφαιρα και η πραγματική έννοια της ψυχαγωγίας κυριαρχούσαν.

Εκεί που έγινα τελείως χάλια ήταν όταν, ύστερα από πολλά χρόνια, δέχτηκα ένα τηλεφώνημα από τον παλιό και καλό φίλο Κώστα Πολύζο, ο οποίος ανάμεσα στ' άλλα με ρώτησε πότε, επιτέλους, θα παρουσιάσω το παιχνίδι αυτό και γιατί το κάνω συνέχεια "γαργάρα"... Ο Κώστας είναι αυτός στον οποίο έχω αφιερώσει το ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΕΝΟΣ ΤΙΜΙΟΥ ADVENTURER, το οποίο υπάρχει στο οπισθόφυλλο του βιβλίου μου ADVENTURES - Οι θρυλικοί πάπυροι της Μυθικής Αράδαινας, Βιβλίο Δεύτερο. Με τον Κώστα είχα να μιλήσω περισσότερα από 3-4 χρόνια και όπως καταλαβαίνετε το τηλεφώνημά του με τάραξε πολύ. Τι να του απαντήσω. Κάτι πήγα να ψελλίσω, αλλά αντί για λέξεις έβγαιναν από το στόμα μου φουσκάλες και μέσα μου άκουγα μία φωνή που έλεγε "κο ...κο ... κο ...".

INTERPLAY... ΠΡΟΣ ΠΩΛΗΣΗ;

Η είδηση του μήνα. Το νέο κυκλοφορεί στο Internet και αναφέρει ότι η Interplay πωλείται σε κάποια άλλη μεγάλη εταιρεία. Την είδηση μεταφέρω με κάθε επιφύλαξη. Κανείς δεν ξέρει αν είναι αλήθεια ή ψέματα. Αλλοι μιλούν για τη Microsoft και άλλοι για την ΕΑ. Μακάρι να μη συμβαίνει κάτι τέτοιο, γιατί το πλήγμα στο χώρο των AD&D RPGs θα είναι πολύ μεγάλο. Περισσότερες πληροφορίες θα έχετε όταν μάθουμε κάτι νεότερο. Μέχρι τότε, κάνετε την προσευχή σας, γιατί τα βλέπω πολύ δύσκολα...

Ο ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ... RICHARD GARRIOTT

Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος για την ανακοίνωση του περίφημου Richard Garriott σύμφωνα με την οποία θα παρουσίαζε στην E3 (Electronic Entertainment Expo) το νέο development studio του μαζί με τον αδελφό του Robert. Ε, τα νέα από την E3 ήρθαν και σας τα παρουσιάζω.

Το όνομα της νέας εταιρείας είναι Destination Games. Πώς προήλθε αυτό; Οπως λέει



Σκηνή από το ULTIMA ONLINE 2 που, τελικά, δεν θα κυκλοφορήσει.



ULTIMA ONLINE της Origin

Adventure & RPGs update





ROAD TO INDIA της Microids

ΕΙΣΤΕ ΠΑ ΛΙΓΗ... ΑΝΑΡΧΙΑ;

Αυτό και αν είναι είδηση. Ενώ το περιβόητο μαζικό on-line multiplayer game ANARCHY ONLINE, που είναι τοποθετημένο σε ένα science fiction setting **(http://www. anarchy-online.com)**, πήγε για τη λεγόμενη χρυσή μήτρα-κόπια και αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 27 του Ιούνη, οπότε και θα ανοίξουν επίσημα οι δύο κεντρικοί servers του παιχνιδιού στη Νορβηγία και στις ΗΠΑ, η Funcom διά στόματος Ragnar Tornquist (του δημιουργού του The Longest Journey) ανακοίνωσε ότι σύντομα θα "σηκώσουν" ακόμη ένα multiplayer RPG, το MIDGARD, το οποίο θα είναι βασισμένο στον κόσμο και στη μυθολογία των Vikings!

E3 NEWS

Η περίφημη Ε3 αποτελεί πια παρελθόν. Σε αυτήν κυριάρχησαν οι παρουσιάσεις των Game Cube της Nintendo, του Xbox της Microsoft και το τεράστιο περίπτερο της Electronic Arts. Εμάς όμως μας ενδιαφέρουν μόνο τα adventure και τα RPGs games, οπότε θα ασχοληθούμε μ' αυτά. Στο παρόν τεύχος θα δούμε τι γίνεται στο χώρο των adventure games, ενώ στα RPGs που παρουσιάστηκαν στην έκθεση θα αναφερθούμε πιο διεξοδικά στο επόμενο τεύχος, δηλαδή σε αυτό του Αυγούστου.

Το πιο ελπιδοφόρο μήνυμα της έκθεσης για όλους εμάς που αγαπάμε τα adventure games είναι ότι σ' αυτήν παρουσιάστηκαν αρκετά νέα adventures, τα οποία βρίσκονται ακόμη στο στάδιο της προετοιμασίας. Αυτό σε σχέση με την περυσινή κατάσταση, αλλά και τις εντυπωσιακές πωλήσεις που σημειώνει το Myst 3: Exile, δημιουργεί οπωσδήποτε θετικές προσδοκίες.

Ξεκινάμε με την ARXEL TRIBE. Η εταιρεία ετοιμάζει τρία νέα παιχνίδια, τα: SECRETS OF THE ALAMUT (το οποίο είναι ήδη έτοιμο), CASANOVA, και το από κάθε άποψη εκπληκτικό HITCHCOCK: THE FINAL CUT, το οποίο έκλεψε τις καρδιές των περισσότερων ειδικών στην έκθεση. Το παιχνίδι θα περιέχει 15 λεπτά επεξηγηματικών σκηνών από 6 ταινίες του μεγάλου Hitchcock ("Psycho", "Frenzy", "Topaz", "Torn Curtain", "Saboteur" και "Shadow of a Doubt"), τις οποίες θα μεταφέρει κατευθείαν σε αντίστοιχο gameplay. Ετσι, καθώς παρακολουθείς έναν χαρακτήρα του παιχνιδιού να μπαίνει σ' ένα μπάνιο και να τραβά την κουρτίνα του ντους, θα βλέπεις αμέσως την περιβόητη σκηνή από το "Ψυχώ"!

Η WANADOO εξελίσσεται αργά αλλά σταθερά στη σύγχρονη Sierra On line για τους φίλους των adventure games. Ναι, διαβάζετε σωστά. Η εταιρεία ετοιμάζει το INQUISITION, ένα εκπληκτικό graphic adventure, και το ARABIAN NIGHTS, ένα πολύ όμορφο adventure που μας μεταφέρει στους υπέροχους κόσμους της περσικής κουλτούρας. Η εταιρεία έχει επίσης μέρος της ευθύνης της δημιουργίας των Hitchcock και Casanova που προαναφέραμε.

Οι DREAMCATCHER/CRYO είχαν αυτή τη φορά το περίπτερό τους στο κυρίως χωλ, μαζί με τις Disney, Konami και Electronic Arts. Η εταιρεία ετοιμάζει τα JEKYLL & HYDE, που διαθέτει περισσότερο action από το adventure σκέλος και γραφικά μοναδικής ομορφιάς, καθώς και το SCHIZM, που ήδη έχει πάει για τη λεγόμενη χρυσή κόπια. Για το παιχνίδι αυτό, το οποίο θα κυκλοφορήσει σε 5 CDs, έχουμε ήδη γράψει ένα ειδικό δισέλιδο preview. Απ' ό,τι γράφεται, όσοι το είδαν, έμειναν με το στόμα ανοιχτό! Παράλληλα ετοιμάζουν το FROM DUSK TO DAWN, ένα cult horror film, το οποίο δημιουργεί ο μοναδικός Hubert Chardot από τα Alone in the Dark. Επίσης, νέα παραγωγή τους είναι το DUNE, ένα mission-based game με πολλά adventur-ίστικα στοιχεία, το οποίο θα εξελίσσεται στον κόσμο του Dune. Τέλος, ετοιμάζουν το ZORRO, ένα εξωτικό action/adventure game βασισμένο στον μυθικό ήρωα, και ένα καινούριο NANCY DREW adventure game. Πρέπει να τονίσω ότι είδα τα δύο τελευταία παιχνίδια της νεαρής Nancy Drew, τα οποία όμως μου άφησαν ανάμικτα συναισθήματα.

Η CRYO NETWORKS έχει ετοιμάσει το THE FOG, ένα on-line adenture game, στο οποίο θα παρουσιάζεται ένα νέο επεισόδιο κάθε μήνα. Η ιστορία του είναι βασισμένη στην Αγγλία το 1888 και ασχολείται με τη διαλεύκανση μίας σειράς ανατριχιαστικών φόνων. Είδα το παιχνίδι, αλλά δεν μπορώ να πω ότι με εντυπωσίασε τόσο πολύ όσο τους Αμερικανούς, αφού βρήκα στο χειρισμό του πάρα πολλά μειονεκτήματα. Επίσης, στα σκαριά βρίσκεται το THE 4th PROPHECY, ένα μαζικό, μεσαιωνικό RPG/adventure, που προσφέρει εκατοντάδες αποστολών στο στυλ των Diablo και Ultima. Τέλος, παρουσίασαν και το PRISON 781253645, ένα adventure game στο οποίο πρέπει να αποδράσεις από μία φυλακή υψίστης ασφαλείας.

Η γνωστή μας MICROIDS παρουσίασε το SYBERIA, ένα τελείως νέο παιχνίδι, το οποίο θα χρησιμοποιεί τα ίδια graphics engine & plot devices, αλλά και την ίδια ομάδα ανάπτυξης με αυτήν του Amerzone. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει προς το τέλος του 2002. Σε αυτό μία εταιρεία ζητά τις υπηρεσίες ενός εκκεντρικού Σουηδού κατασκευαστή παιχνιδιών. Μία σύντομη επίσκεψη στο χωριό του κατασκευαστή παιχνιδιών αποκαλύπτει ότι σε αυτό δεν υπάρχουν καθόλου άνθρωποι, αλλά μόνο μηχανικά ανθρωποειδή! Στο παιχνίδι κατά τη διάρκεια των εξερευνήσεών σου θα πρέπει να ταξιδέψεις σε χώρες όπως οι Γαλλία, Γερμανία και Ρωσία. Η εταιρεία ετοιμάζει επίσης το DRUUNA, ένα παράξενο και μυστηριώδες click & point adventure, στο οποίο θα αναφερθούμε στα επόμενα τεύχη.

Τέλος, η Microids παρουσίασε και το ROAD TO INDIA. Το παιχνίδι το έχω δει σε ένα γαλλικό αντίτυπο, ενώ όταν θα διαβάζετε τις γραμ-

μές αυτές θα έχει κυκλοφορήσει η διεθνής έκδοση και στη χώρα μας. Είναι εξαιρετικό και μου έκανε πάρα πολύ καλή εντύπωση. Πρόκειται για ένα adventure game, που ήρθε από το πουθενά και πιστεύω ότι θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους. Δυστυχώς, εμείς θα έχουμε review του στο τεύχος Αυγούστου, αλλά μέχρι τότε μην το χάσετε με τίποτα.

Η LUCASARTS ανακοίνωσε στην έκθεση δύο νέα adventures, τα οποία δεν έχουν ακόμη οριστικά ονόματα.

Η CDV είναι μία γερμανική εταιρεία που ήδη έχει ετοιμάσει το MYSTERY OF THE DRUIDS, για το οποίο έχω γράψει επανειλημμένα. Τελικά, ανακοινώθηκε ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει κανονικά τον Σεπτέμβριο, ενώ ήδη διατίθεται ένα demo του από το επίσημο site του παιχνιδιού **(http://www.mysteryofthedruids.com/english/index.php3).**

Ταυτόχρονα η εταιρεία ετοιμάζει το GROM, ένα adventure game στο οποίο η δράση εξελίσσεται στη ναζιστική Γερμανία το 1942. Ειδικές μονάδες αναζητούν έναν πανάρχαιο θιβετιανό πολιτισμό που, σύμφωνα με τους θρύλους, κατείχε ένα όπλο ικανό να εξαφανίσει ολόκληρα έθνη. Εσύ, ως συνταγματάρχης Grom, πρέπει να βρεις πρώτος τον μυθικό αυτό πολιτισμό και να εμποδίσεις τους ναζί από το να τον καταστρέψουν. Τέλος, η εταιρεία ετοιμάζει μία σειρά adventure games για "ενήλικες άνδρες", όπως το Lula 3D!

Η INTERPLAY ετοιμάζει όχι ένα, αλλά τρία παιχνίδια που περιέχουν στοιχεία από τα adventures. Ναι, διαβάζετε σωστά (ένας ακόμη λόγος για τον οποίο δεν πρέπει να πουληθεί η εταιρεία). Τα ονόματά τους είναι GALLEON, RLH και RUBU TRIBE.

Σύμφωνα με το δελτίο Τύπου της εταιρείας, το Rubu Tribe είναι ένα καθαρό puzzle-solving adventure, στο οποίο μία προϊστορική φυλή προσπαθεί να επιβιώσει αντιμετωπίζοντας διάφορες καταστάσεις. Προσωπικά αμφιβάλλω αν πρόκειται για adventure game, αλλά τέλος πάντων.

Το RLH είναι ένα action/adventure με μεγαλύτερη έμφαση στην action πλευρά, αλλά δείχνει πολύ εντυπωσιακό και γι' αυτό το αναφέρω. Το παιχνίδι περιέχει τη φωνή του Lance Henriksen (γνωστού από τα Aliens και Millennium).

Τέλος, το Galleon είναι ένα πειρατικό action/adventure, στο οποίο κυριαρχεί το adventur-ίστικο στοιχείο. Ο Captain Rhama προσπαθεί να εντοπίσει ένα αρχαίο artifact. Το Galleon θυμίζει αρκετά το Redguard, οπότε όσοι αγάπησαν το συγκεκριμένο παιχνίδι, θα τρίβουν από τώρα τα χέρια τους.

Η REVOLUTION SOFTWARE έδωσε στον Τύπο τα πρώτα στοιχεία από την κυκλοφορία του BROKEN SWORD 3. Και γι' αυτό όμως θα μιλήσουμε στο άμεσο μέλλον.

Η THQ έδειξε το ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL, ένα adventure game που θυμίζει σε πολύ μεγάλο βαθμό το The Longest Journey. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στις αρχές του 2002.

Η SHOEBOX απέκτησε τα δικαιώματα του THE REAL NEVERENDING STORY και υπολογίζει ότι θα το κυκλοφορήσει προς το τέλος του 2001. Να το δω και να μην το πιστέψω, μια και τα δύο τελευταία χρόνια όλο κυκλοφορεί και όλο εξαφανίζεται την τελευταία στιγμή. Η εταιρεία παρουσίασε δύο ακόμη adventure games. Το πρώτο απευθύνεται κυρίως στα νεαρά κορίτσια και έχει δανειστεί την ηρωίδα από μία πολύ πετυχημένη σειρά βιβλίων στη Γερμανία, τη Wendy. Οι τίτλοι τους είναι οι THE SOREN MYSTERY και SARAH'S BIG DREAM. Τέλος, παρουσίασε ένα ακόμη adventure game που είναι βασισμένο σε ένα διάσημο γερμανικό καρτούν, το TROLL TALES.

Η κορεατική εταιρεία WIZARD SOFT παρουσίασε δύο ενδιαφέροντα horror/adventure games, το WHITEDAY και το ZAPHIE 2. Στο πρώτο, ως νεαρός πρέπει να δραπετεύσεις από ένα στοιχειωμένο σχολείο. Στο δεύτερο, που εξελίσσεται 10 χρόνια μετά το πρώτο της σειράς, ένας νεαρός αφήνεται ελεύθερος από ένα ψυχιατρείο και η δράση αρχίζει...

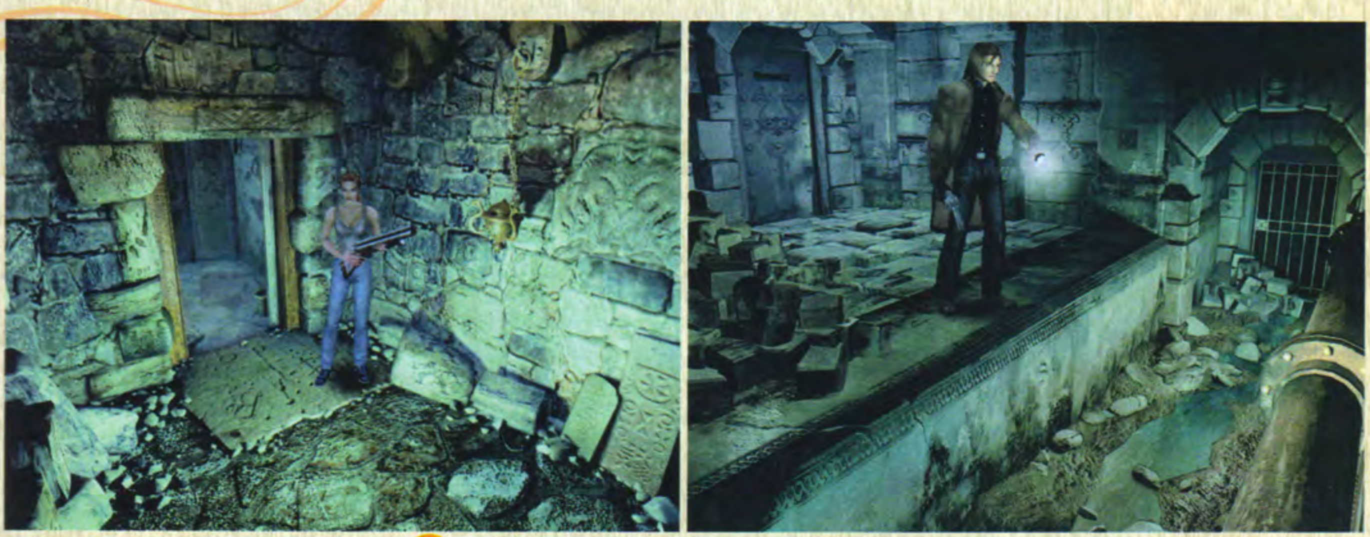
Μία άγνωστη ως τώρα εταιρεία, η Cyberscape Graphics, παρουσίασε το πολύ εντυπωσιακό UNKNOWN: JOURNEY OF RESURRECTION. Σε αυτό πρέπει να ξαναζήσεις διάφορες εμπειρίες του παρελθόντος, ώστε να μπορέσεις να επιτύχεις στη ζωή σου. Θεματολογικά δείχνει εξαιρετικό, πρωτότυπο και η δράση του θα βασίζεται στη μέθοδο του puzzle-solving.

Η INFOGRAMES παρουσίασε, φυσικά, το ALONE IN THE DARK 4. Αυτό τον καιρό παίζω το παιχνίδι από μία beta κόπια που έστειλε η εταιρεία στον ειδικό Τύπο και οι εντυπώσεις μου είναι ανάμικτες. Φοβερά γραφικά, εντυπωσιακή μουσική (από τον ντραμίστα των Police), ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ, μια και συνέχεια κινδυνεύεις με καρδιακό επεισόδιο, αλλά η δράση του παρουσιάζει σημαντικά προβλήματα. Περισσότερα όμως στα επόμενα τεύχη.

Τέλος, παρουσιάστηκαν επίσης το CALL OF CTUTHLU από τη HEADFIRST, για το οποίο έχω γράψει αρκετές φορές από τη στήλη αυτή, καθώς και το WALLACE AND GROMIT από την MARJACQ, ένα adventure game βασισμένο στη βραβευμένη σειρά Claymation Shorts.

Περισσότερα όμως, γιατί υπάρχουν πολλά και ενδιαφέροντα νέα, στο επόμενο τεύχος. Θα παρουσιάσουμε αρκετές φρέσκιες κυκλοφορίες adventure games, αλλά και σημαντικές ειδήσεις από το χώρο των RPGs.

PC



ALONE IN THE DARK 4 των Darkworks/Infogrames

του Ζήση 'SnakeMJK' Παπασπύρου
strategyhq@redalert2gr.com

Ιούλιος, ο πιο ζεστός μήνας του χρόνου. Μέσα στο λιοπύρι (sic όπως λέει και ο master) οι συντάκτες του "PC Master" δουλεύουν σαν τα τζιτζίκια, ε, τα σκουλήκια ήθελα να πω, και ο Σαρκ Σατ, με το μαστίγιο με τις 19 ουρές ανά χείρας, επιβλέπει την κατάσταση. Από την άλλη, εσύ διαβάζεις αυτές τις γραμμές αραχτός σε μια παραλία, περιτριγυρισμένος από όμορφες παρουσίες. Όχι; Τι περιμένεις;

WESTWOOD

Ας αρχίσουμε με την αγαπημένη μου εταιρεία, τη Westwood, και τα δημιουργήματά της, Emperor και Red Alert 2. Το πρώτο, αν όλα πήγαν όπως είχαν σχεδιαστεί, θα έχει κυκλοφορήσει όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές και εγώ θα είμαι με ένα laptop στην παραλία και θα προσπαθώ να τερματίσω την campaign των Ordos! Πρέπει να σημειώσουμε ότι το Battle for Dune αποτελείται από 4 CDs (!!), έτσι να περιμένετε πολλά cinematics κατά τη διάρκεια του gaming.



RED ALERT2 EXPANSION

Το δεύτερο παιχνίδι της Westwood, το Red Alert 2 και το expansion του Yuri's Revenge θα περιέχουν τις εξής μονάδες:

Virus (Cost: 700, Weapon: Viral Dart Gun)

Τι πιο επικίνδυνο από μία θηλυκή sniper; Η Virus εκτοξεύει δηλητηριώδη βελάκια, μολύνοντας μία αντίπαλη μονάδα, η οποία έπειτα από λίγο ανατινάσσεται απελευθερώνοντας ένα τοξικό αέριο (αυτό δεν θυμίζει Tiberian;), το οποίο με τη σειρά του καταστρέφει κτήρια και μονάδες. Πολύ χρήσιμη η Virus ενάντια σε group από infantry units, καθώς μολύνοντας μία μονάδα σκοτώνονται έπειτα και οι γύρω του.

Brute (Cost: 500, Armor: Flak, Weapon: Big hands)

Αυτός προβλέπεται να είναι καλός! Ο Brute, λοιπόν, που πιθανότατα είναι μακρινός ξάδελφος του γνωστού Hulk, έχει πολύ καλό armor, καταστρέφει μονάδες και κτήρια με γυμνά χέρια, τα dog attacks δεν μπορούν να του κάνουν τίποτε άλλο παρά να τον γαργαλίσουν, έχει ανοσία στις Allied K9 μονάδες, ενώ εάν βρει μαζεμένα τανκ, πηδάει πάνω τους μέχρι να τα λιώσει. Είναι αυτό που λέμε too good to be true! Για να υπάρχει ένα balance στο παιχνίδι, πιθανότατα ο Brute θα είναι πιο αργός και από τον Kirov!

Slave Miner (Cost: 2.000, Armor: Heavy)

Το πιο χρήσιμο unit/structure του Yuri, καθώς με αυτό γίνεται η περισυλλογή του ore. Αντίθετα από τα υπόλοιπα refineries, το Slave Miner είναι ένα κινητό refinery το οποίο "παρκάρει" στο κοντινότερο ore field και βγάζει έξω 5 mind-controled slaves, οι οποίοι μαζεύουν το απαραίτητο ore. Το καλό είναι ότι το ore θα μαζεύεται γρήγορα, καθώς το refinery είναι δίπλα στο field. Το κακό είναι ότι θα πρέπει να το προστατεύσετε, καθώς έξω από τη βάση σας θα είναι εκτεθειμένο στις επιθέσεις του αντιπάλου. Τέλος, εάν πεθάνει ένας σκλάβος, τότε το Slave Miner βγάζει αναπληρωματικό.

Boomer (Cost: 2.000, Armor: Medium, Weapons: Torps, Cruise Missiles)

Το Boomer είναι η μοναδική ναυτική μονάδα του Yuri, καθώς -όπως υποστηρίζει- καλύτερα να έχεις μία και δυνατή μονάδα παρά μία ποικιλία μέτριων. Μπορεί να επιτεθεί ενάντια σε άλλες navy μονάδες αλλά και σε επίγειους στόχους. Το μοναδικό μειονέκτημα φαίνεται να είναι η αδυναμία του απέναντι σε air attacks.

Αφού είδαμε τις έως τώρα γνωστές μονάδες του Yuri, περνάμε γρήγορα γρήγορα στα κτήρια:

Gattling Cannon (Cost: 1.000, Armor: Heavy)

Το Gattling Cannon είναι ένα αμυντικό structure, το οποίο έχει τη δυνατότητα να επιτίθεται ενάντια σε επίγειους και εναέριους στόχους, δηλαδή μία βελτιωμένη έκδοση του Sentry Gun με μεγαλύτερη εμβέλεια, πιο θανατηφόρο, το οποίο επιτίθεται και σε εναέριους στόχους. Μπορεί να εξοντώσει μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα πολυάριθμα infantry και tanks units. Τέλος, η κατασκευή του είναι τέτοια που όσο περισσότερο χρόνο επιτίθεται σε κάποιον



BATTLE FOR DUNE

στόχο τόσο πιο θανατηφόρο γίνεται, καθώς αυξάνεται δραματικά το attack rate.

Psychic Dominator (Cost: 5.000, Armor: Medium)

Υστερα από έρευνες ετών, ο Yuri κατασκεύασε το Psychic Dominator, ένα superweapon, που έχει τη δυνατότητα να στέλνει ένα ultra-concentrated brainwave, το οποίο δίνει τον έλεγχο των αντίπαλων μονάδων που ήταν στο στόχο του Dominator στον Yuri. Ετσι, μπορείτε να πάρετε τον έλεγχο των prism tanks που μόλις έφτιαξε ο αντίπαλός σας και να του κάνετε τη βάση καλοκαιρινή (πάντα στο πνεύμα της εποχής!). Το mind control του Psychic Dominator κρατάει για μικρό χρονικό διάστημα και δεν μπορεί να πάρει υπό τον έλεγχό του μονάδες όπως τα drones και τα miners, καθώς επίσης τις μονάδες που είναι μέσα σε κτήρια.

Yuri's Barracks

Καμία πληροφορία δεν είναι γνωστή για το συγκεκριμένο κτήριο, το οποίο έχει τη μορφή της κεφαλής του Yuri. Πιθανότατα μέσα από αυτό θα παράγονται οι Brute και Virus που προαναφέραμε.

Αυτές ήταν οι έως τώρα γνωστές μονάδες και τα κτήρια για το αναμενόμενο Yuri's Revenge, το οποίο προβλέπεται να δούμε στην ελληνική αγορά μέσα στον Οκτώβριο. Ωστόσο Westwood είναι αυτή, μπορεί να παραταθεί η κυκλοφορία του μέχρι και τα Χριστούγεννα.



Z: STEEL SOLDIERS

Συνεχίζουμε με Red Alert, καθώς τα νέα είναι πολλά και σημαντικά. Επιτέλους, στο official site μπορείτε να βρείτε το Final Alert 2, τον πρώτο official map editor για το RA2. Τα βασικά χαρακτηριστικά του editor είναι:

- Δυνατότητα δημιουργίας χαρτών οποιουδήποτε μεγέθους
- Terrain editing tools για να δημιουργήσετε δικούς σας λόφους, πόλεις, θάλασσες
- Εύκολο στη χρήση interface
- Εύκολο στη χρήση trigger system
- Δυνατότητα μοιράσματος των χαρτών σας μέσω της υπηρεσίας WOL
- Δυνατότητα για single player maps και δημιουργία νέων campaign scenarios

Το νέο εργαλείο που έδωσε η Westwood στους φίλους



SOVEREIGN

του παιχνιδιού είναι πράγματι πολύ δυνατό και θα δώσει άλλη τροπή στο gaming. Μαζί με το Final Alert 2 ήρθε ως μάννα εξ ουρανού το νέο patch του RA2. Συγκεκριμένα, όχι μόνο ένα, αλλά δύο patches, το ένα μετά το άλλο, καθώς το δεύτερο διόρθωνε ένα bug του πρώτου. Ετσι, στην έκδοση 1.006 έχουν διορθωθεί πολλά bugs του παιχνιδιού (barracks, desolator, tanya bugs), καθώς και το περιβόητο desktop bug, το οποίο σε πέταγε στο desktop την ώρα που έπαιζες. Το σημαντικό πρόβλημα των internal errors όχι μόνο δεν διορθώθηκε, αλλά τώρα τα errors είναι πιο συχνά! Τέλος, τα pings στην WOL είναι ελαφρώς βελτιωμένα.

BLACK & WHITE

Μια και ο λόγος για τα patches, βγήκε το developer patch για το B&W, το οποίο διορθώνει πολλά από τα ενοχλητικά bugs του παιχνιδιού. Επίσης, βελτιώνει τη συμπεριφορά του creature σας σε μερικές περιστάσεις. Επειτα από μικρή έρευνα που έκανα, παρατήρησα ότι από τους gamers που ασχολήθηκαν με το εν λόγω παιχνίδι, οι περισσότεροι το παράτησαν στην τρίτη Land, ενώ οι υπόλοιποι δυσαρεστήθηκαν από το γεγονός ότι είχε μόνο 5 lands. Ετσι, όσοι ασχολούνται με το B&W, παίζουν μόνο μέσω Internet.

Z: STEEL SOLDIERS

Η συνέχεια του θρυλικού RTS Z είναι εδώ, πλήρως τρισδιάστατη! Οσοι είχατε παίξει στο παρελθόν το Z, δεν θα αναγνωρίσετε το sequel. Ακολουθώντας το πνεύμα της εποχής, η Bitmap Brothers δημιούργησε μία εντυπωσιακή 3D μηχανή γραφικών για το Steel Soldiers. Οι δημιουργοί δεν ήθελαν απλώς να φτιάξουν τη συνέχεια ενός κλασικού strategy, αλλά να το εμπλουτίσουν με νέα στοιχεία για να μπορεί να ανταγωνιστεί τα υπόλοιπα games του είδους του. Εχει διατηρηθεί το γνωστό territory - based resource system, ενώ έχουν προστεθεί air και sea units! Μεγάλη προσοχή έδωσαν στο AI του παιχνιδιού, με προφανές αποτέλεσμα το τελευταίο να παίζει ως ένας κανονικός άνθρωπος (όχι όπως κάτι άλλα AI που cheatάρουν κιόλας!). Ετσι, δεν θα δείτε τον αντίπαλο να επιτίθεται σε μία περιοχή, την οποία δεν έχει εξερευνήσει, δηλαδή δεν έχει αποκαλύψει το fog of war.

Για να κατανοήσετε πόσο πολύ προσέχθηκε το game, διαβάστε τη συνέχεια. Η ομάδα που είχε αναλάβει το Z: SS, όταν είχε σχεδόν τελειώσει το game, δημοσίευσε μία beta στο Internet και δεχόταν feedbacks με προβλήματα και προτάσεις, οι περισσότερες από τις οποίες υλοποιήθηκαν, καθυστερώντας το παιχνίδι για αρκετούς μήνες! Μάλιστα, πολλοί είχαν ζητήσει να γίνεται εναλλαγή μέρας - νύχτας, κάτι το οποίο έκανε η ομάδα. Επειδή όμως παρατήρησαν ότι για να παίζει σπουδαίο ρόλο αυτή η εναλλαγή στο παιχνίδι και τις στρατηγικές που εφαρμόζονται, πρέπει να αλλάξει ριζικά ο σχεδιασμός του, έβγαλαν αυτό το feauture, καθώς θα καθυστερούσε ακόμα περισσότερο τον τίτλο. Ισως σε κάποιο expansion το δούμε... Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στην Αμερική στις 16/6.


AGE OF MYTHOLOGY

GANGSTERS 2

Συνεχίζουμε με την EIDOS και το δεύτερο μέρος του μοναδικού gangstem sim, όπως η ίδια η EIDOS το ονόμασε. Το story έχει ως εξής: Πριν από μερικά χρόνια ο αρχινονός Bane μαζί με τον αδερφό του έπεσαν σε ενέδρα του αντίπαλου νονού, με αποτέλεσμα να σκοτωθεί ο Bane. Οταν αρχίζει το G2, ο γιος του δολοφονημένου νονού, Joey Bane, αφού υπηρέτησε στο στρατό, επιστρέφει στα λημέρια του πατέρα του για να πάρει εκδίκηση. Ενώνει τις δυνάμεις του με το θείο του, ο οποίος ήταν παρών στη δολοφονία του Μέγα Bane (:P), και οργανώνουν μία νέα μαφία. There is a new boy in town! Διαφθορά, ληστείες, δολοφονίες, το μυστικό της επιτυχίας για έναν σωστό μαφιόζο. Η πόλη δεν θα είναι ποτέ όπως πριν...

Τα γραφικά έχουν προσεχθεί ιδιαίτερα, θυμίζοντας Commandos. Τα πάντα μέσα στην πόλη είναι όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά. Τα αυτοκίνητα που διασχίζουν τους δρόμους είναι ακριβή αντίγραφα των αληθινών, ακόμα και τα σπίτια του παιχνιδιού θυμίζουν Chicago του 1920. Σύμφωνα με ανεπιβεβαίωτες πληροφορίες, τα σπίτια των νονών έχουν κλασικό στυλ, με ρωμαϊκές κολόνες και αγάλματα στο εξωτερικό τους. Αλλα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι η εναλλαγή μέρας-νύχτας, η οποία δεν θα υπάρχει μόνο για τον καλλωπισμό του game, αλλά θα παίζει σημαντικό ρόλο στο gameplay. Τέλος, οι χαρακτήρες, τα μέλη της προσωπικής μαφίας σας θα αποκτούν εμπειρία και πόντους, δίνοντας μία πινελιά από RPG σε αυτό το action RTS game.

SOVEREIGN

Τελευταία φαίνεται ότι γίνονται της μόδας ολοένα περισσότερο τα massive on-line games. Χαρακτηριστικό παράδειγμα τα The 4th Coming και EverQuest. Συνήθως τα RPGs και FPS παίζονταν on-line, μέχρι που η Sony Online Entertainment ανακοίνωσε το Sovereign, ένα massive online RTS, το πρώτο εμπορικό παιχνίδι του είδους του. Αν και το παιχνίδι, παρ' όλο που έχει ανακοινωθεί δύο χρόνια τώρα, έχει προγραμματιστεί να κάνει την εμφάνισή του σε έναν χρόνο από τώρα και πάλι η Sony είναι επιφυλακτική. Το Sovereign αργεί τόσο διότι, καθώς δεν έχει δημιουργηθεί παρόμοιο παιχνίδι, οι προγραμματιστές πρέπει να φτιάξουν μία καλή βάση για ένα balanced game. Στα on-line RPGs κυριαρχεί διαφορετική φιλοσοφία, καθώς κάθε παίκτης έχει από έναν χαρακτήρα. Αντίθετα στο Sovereign κάθε παίκτης έχει στην κατοχή του εκατοντάδες μονάδες και κτήρια, με διαφορετικά stats το καθένα. Με άλλα λόγια, απαιτείται σκληρή δουλειά για να κρατήσεις το lag σε χαμηλά επίπεδα. Ο κόσμος του Sovereign δεν έχει μόνο σφαγές. Εάν δεν καταφέρετε να οργανώσετε έναν καλό στρατό για να επιβιώσετε, τότε μπορείτε να αρχίσετε το εμπόριο, τροφοδοτώντας τους μεγάλους στρατούς με απαραίτητα υλικά. Ετσι, έχετε τη δυνατότητα να αναπτύξετε ένα είδος δύναμης και εξουσίας μέσω του εμπορίου, αλλά και άλλων οδών που έχει σχεδιάσει η Sony.

AGE OF MYTHOLOGY

Η Ensemble Studios δημοσίευσε και άλλα screenshots, ένα από τα οποία μπορείτε να δείτε στις σελίδες μας. Από αυτό καταλαβαίνετε πόσο πολύ έχουν προσεχθεί τα γραφικά, καθώς η λεπτομέρεια αγγίζει τα όρια του αληθινού. Στο επόμενο τεύχος θα έχουμε πολλές σημαντικές πληροφορίες για το AoM και τα σχέδια της Ensemble γι' αυτό.

Κάπου εδώ τελειώνει ο διαθέσιμος χώρος και πρέπει να σας αποχαιρετίσω. Μέχρι το επόμενο τεύχος, βέβαια, όπου θα έχουμε ακόμη περισσότερα ενδιαφέροντα νέα για τη strategy community.

PC

TIP OF THE MONTH: RED ALERT 2

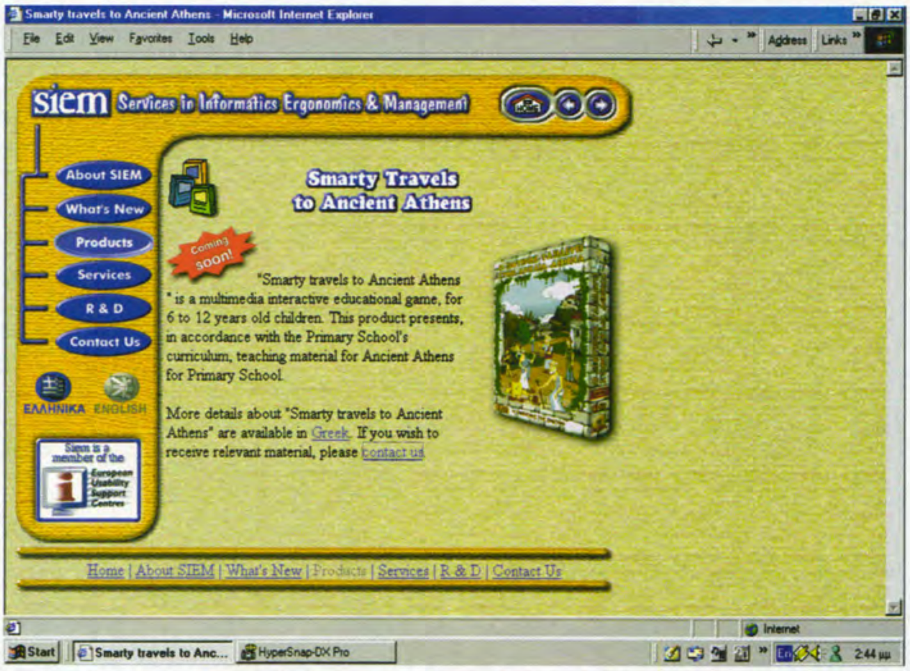


Ο φίλος της στήλης Ακης 'Koeman' Ζήσης μάς έστειλε μία τακτική για τους Soviets: "Κλέβεις" έναν allied spy με yuri και τον στέλνεις στο αντίπαλο Battle Lab. Τώρα, έχεις στη διάθεσή σου ένα πολύ δυνατό unit, τον Chrono Ivan! Οι Chrono Ivans μπορούν να κυκλοφορούν με teleport, όπως οι Chrono Leggionaires, αλλά με τη διαφορά ότι τοποθετούν δυναμίτη! Αν τον χρησιμοποιήσεις σωστά, τότε η νίκη είναι δική σου, σε συνδυασμό με άφθονο γέλιο, βλέποντας τα πάντα να εκρήγνυνται!

του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

Ο ΞΕΦΤΕΡΗΣ ΤΑΞΙΔΕΥΕΙ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΑΘΗΝΑ

Εκπαιδευτικό παιχνίδι για παιδιά



Στη διεύθυνση www.siem.gr θα βρείτε περισσότερες πληροφορίες για τις περιπέτειες του Ξεφτέρη .

Ο Ξεφτέρης βρίσκεται σε νέες περιπέτειες, αυτή τη φορά στην αρχαία Αθήνα. Εκεί ο ήρωάς μας (ένα ανθρωπόμορφο βιβλίο) συναντά τον Μάντη, που τον περιμένει σύμφωνα με το χρησμό που έχει δώσει η Πυθία, και με τη βοήθεια του χρήστη θα πρέπει να ζωντανέψει τους επώνυμους ήρωες οι οποίοι είναι αγάλματα. Απαντώντας σε ερωτήσεις, συλλέγοντας αντικείμενα και συζητώντας με τους πολίτες της αρχαίας Αθήνας, το παιδί θα καταφέρει να φέρει τους επώνυμους ήρωες στη ζωή ώστε να του αποκαλύψουν το μεγάλο μυστικό που κάνει τους ανθρώπους παντοδύναμους και ευτυχισμένους.

Πρόκειται για ένα interactive multimedia εκπαιδευτικό πακέτο σε CD-ROM για παιδιά ηλικίας 6 έως 12 ετών. Σε ένα διαλογικό περιβάλλον, που συνδυάζει με επιτυχία εκπαίδευση και ψυχαγωγία, οι μικροί φίλοι μας ανακαλύπτουν τον τρόπο ζωής και οργάνωσης της πόλης της Αθήνας τη χρυσή εποχή του Περικλή, καθώς και της αντίπαλης Σπάρτης. Το παιδί ψυχαγωγείται μέσα από διασκεδαστικά και εκπαιδευτικά παιχνίδια, εμπεδώνοντας τις πληροφορίες που μαζεύει μέσα από αυτά. Περιφέρεται στην πόλη γνωρίζοντας φιλοσόφους, ρήτορες και απλούς πολίτες που του δίνουν πληροφορίες και επιστρέφει κάθε φορά στα αγάλματα που του κάνουν ερωτήσεις γύρω από τα πράγματα που έμαθε. Οταν καταφέρει να απαντήσει σε όλες τις ερωτήσεις σωστά, τα ζωντανά πια αγάλματα θα του αποκαλύψουν το μυστικό της ζωής (ποιο να είναι, άραγε;).



Πρόκειται για μία δουλειά της Siem με καλοσχεδιασμένα και ελκυστικά γραφικά και πλούσιο animation που θα ενθουσιάσουν. Το αρκετά πρωτότυπο σενάριο σε συνδυασμό με τις φωνές των ηρώων της ιστορίας από επαγγελματίες ηθοποιούς κάνουν τον τίτλο να ξεχωρίζει. Ο χειρισμός είναι απλός και δεν θα κουράσει το χρήστη, ενώ τον βοηθά να αποκτήσει οικειότητα με τον υπολογιστή και τη χρήση του. Αρκεί να εγκατασταθεί το πρόγραμμα και από εκεί και πέρα τα παιδιά είναι ελεύθερα. Σε περίπτωση που "κολλήσουν" κάπου, θα πρέπει να κάνουν ένα κλικ πάνω στον Ξεφτέρη (κάθε φορά που μεταφέρουμε το δείκτη πάνω στον ήρωα, εμφανίζεται ένα ερωτηματικό) και αυτός θα τα βοηθήσει να ξεφύγουν από τα δύσκολα. Στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας κρίκος. Αν τον τραβήξετε, θα εμφανιστεί το πάνελ με όλες τις λειτουργίες του παιχνιδιού που παρουσιάζονται με ευκρινή και απλό τρόπο έτσι ώστε να μπορούν να τις ρυθμίσουν οι μικροί χρήστες. Το πρόγραμμα δεν έχει μεγάλες απαιτήσεις και μπορεί να τρέξει σχεδόν σε οποιονδήποτε υπολογιστή κυκλοφορεί στην αγορά.

Οι μικροί φίλοι μας θα ανακαλύψουν τον τρόπο ζωής και οργάνωσης της πόλης της Αθήνας τη χρυσή εποχή του Περικλή.

Η εγκατάσταση του προγράμματος είναι εύκολη διαδικασία, διαμορφωμένη έτσι ώστε να μπορεί και το παιδί να την πραγματοποιήσει. Η Siem κυκλοφορεί πολλά ακόμα interactive εκπαιδευτικά παιχνίδια για παιδιά, με εξίσου καλή ποιότητα. Με τις περιπέτειες του Ξεφτέρη και άλλα παρόμοια πακέτα τα παιδιά έρχονται κοντά στον υπολογιστή και παράλληλα παίρνουν πληροφορίες για πολλά θέματα με διασκεδαστικό τρόπο, χωρίς να κουράζονται και να δυσανασχετούν. Πακέτα όπως οι περιπέτειες του Ξεφτέρη είναι απαραίτητα έτσι ώστε τα παιδιά να μάθουν με ευχάριστο και ψυχαγωγικό τρόπο την ιστορία των προγόνων μας. Μια προσπάθεια της Siem που αξίζει συγχαρητήρια.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Siem
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής Pentium, 16MB RAM, CD-ROM 4x, κάρτα γραφικών VGA (256 χρωμάτων) και κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster
ΔΙΑΘΕΣΗ: Siem, Μάρκου Μουσούρου 25, 116 36 Μετς, Αθήνα, τηλ.: 9249668
ΤΙΜΗ: 12.000 δρχ.

ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΣ ΖΕΝΙΘ

Οι παιχνιδοεξερευνητές σε νέες περιπέτειες...

Ενα πρωινό, κατά τη διάρκεια της καθημερινής πτήσης, ο πιλότος Λούπυ (ο ήρωας της ιστορίας) διακρίνει σύννεφα καπνού πάνω από το παρθένο νησί. Πολλά ηφαίστεια είναι έτοιμα να εκραγούν και όλα τα ζώα και φυτά του σπάνιου οικοσυστήματος κινδυνεύουν με αφανισμό... Κάπως έτσι αρχίζει η πρώτη περιπέτεια των Παιχνιδοεξερευνητών.

Ο "Προορισμός Ζενίθ" είναι ένα εκπαιδευτικό πακέτο για παιδιά ηλικίας 8 μέχρι 12 χρονών. Στο CD-ROM περιλαμβάνονται οκτώ ιδιαίτερα προσεγμένες ιστορίες κόμιξ, 30 λεπτά τρισδιάστατων κινούμενων σχεδίων και 45 παιχνίδια που θα ενθουσιάσουν και παράλληλα θα ακονίσουν το μυαλό των παιδιών. Η καινοτομία του παιχνιδιού έγκειται στα τρία επίπεδα δυσκολίας που περιέχει το πρόγραμμα και στις πολλές παραλλαγές του που δεν το κάνουν πακέτο "μίας χρήσης".

Η φιλοσοφία της σειράς επικεντρώνεται στη φράση "Πώς μπορούμε να μάθουμε;". Αυτός είναι ο κεντρικός σκοπός του πακέτου. Με μια σειρά από έξυπνα παιχνίδια και έχοντας ως σκοπό τη μάθηση μέσα από τη διασκέδαση ο "Προορισμός Ζενίθ" δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να ανακαλύψει τις διανοητικές ικανότητές του και να αποκτήσει νέους, ευέλικτους τρόπους σκέψης. Αυτοσυγκέντρωση, σκέψη, απομνημόνευση, αυτοπεποίθηση, ευελιξία, όλες αυτές οι ικανότητες αξιοποιούνται για να μπορέσει ο μικρός χρήστης να αποκτήσει χρήσιμες τεχνικές για κάθε είδους μάθηση. Δεν



πρόκειται για ένα πακέτο που δίνει στο παιδί πληροφορίες και γνώσεις για ένα ή περισσότερα θέματα, αλλά του μαθαίνει τον τρόπο να χρησιμοποιεί τις ικανότητες που απέκτησε σε όλες τις καθημερινές ασχολίες του, είτε αυτές είναι σχολικές είτε εξωσχολικές. Τα 3D γραφικά του "παιχνιδιού" είναι αρκετά καλά, με έντονη την αίσθηση του χιούμορ και δυνατά χρώματα. Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός, κάνοντας τη μάθηση μία απλή και συνάμα ευχάριστη υπόθεση. Οσον αφορά στη χρήση, είναι και αυτή στο πλαίσιο των ηλικιών στις οποίες απευθύνεται, χωρίς να γίνεται δύσκολη και κουραστική στο χρήστη. Η εγκατάσταση του προγράμματος γίνεται με απλά βήματα, ακολουθώντας τις οδηγίες που θα εμφανιστούν στην οθόνη με την εισαγωγή του CD-ROM.

Ο "Προορισμός Ζενίθ" είναι ένα πανέξυπνο CD-ROM για παιδιά που θα τα βοηθήσει σημαντικά στην ομαλή μετάβαση από το δημοτικό στο γυμνάσιο. Επίσης, είναι πολύ χρήσιμο για τους γονείς που θέλουν να καταλάβουν καλύτερα τον τρόπο σκέψης των παιδιών τους και να τα ενθαρρύνουν προς το δρόμο της γνώσης. Η σειρά των Παιχνιδοεξερευνητών δεν είναι ελληνικής παραγωγής. Πρόκειται για μία συνεργασία των Ubi Soft και Dramaera με τη συμμετοχή του Εθνικού Κέντρου Κινηματογράφου της Γαλλίας και του γαλλικού Υπουργείου Ταχυδρομείων, Τηλεπικοινωνιών και Διαστήματος. Οπως καταλαβαίνετε, είναι μία ιδιαίτερα προσεγμένη δουλειά που θα αγαπήσουν οι μικροί φίλοι μας και θα ενθουσιάσει τους γονείς.

Ο "Προορισμός Ζενίθ" προσφέρει μία ανεπανάληπτη "μαγεία", που θα έλεγα πως συναγωνίζεται αυτήν πολλών αξιόλογων games. Τα πολύ προσεγμένα 3D γραφικά και οι περίεργοι χαρακτήρες (ο πειρατής πιγκουίνος, για παράδειγμα) θα τραβήξουν τους πιτσιρικάδες που με αυτόν τον τρόπο θα "συμμετέχουν" στα παιχνίδια γνώσης που προσφέρει. Χαρακτηριστικό γνώρισμα του τίτλου είναι οι αμέτρητες επιλογές που έχει ο μικρός κομπιουτεράς και που δεν καθιστούν τον τίτλο "πρόγραμμα μίας χρήσης". Τα παιδιά θα ενθουσιαστούν και οι μεγάλοι ίσως συλλάβουν τον εαυτό τους να ασχολείται μανιωδώς με το συγκεκριμένο πρόγραμμα!

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Dramaera / Ubi Soft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98/Me/2000, επεξεργαστής Pentium 90, 32MB RAM, CD-ROM 8x, κάρτα γραφικών SVGA και κάρτα ήχου 16 bit
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πατάκης, Βαλτετσίου 14, Αθήνα, τηλ.: 3811740
ΤΙΜΗ: 13.900 δρχ.



Το κεντρικό μενού του εκπαιδευτικού τίτλου.



Ενα από τα παιχνίδια με ήρωα τον πειρατή πιγκουίνο.

ΚΛΕΟΠΑΤΡΑ

Ενα ταξίδι στα ελληνιστικά χρόνια

Η "Κλεοπάτρα" φιλοδοξεί να παρασύρει το νεαρό χρήστη σε ένα ταξίδι στα ελληνιστικά χρόνια. Ξεκινώντας από τη γέννηση του Μ. Αλεξάνδρου, θα παρακολουθήσει τη δημιουργία της αυτοκρατορίας του, θα λάβει μέρος σε μάχες όπως αυτή στα Γαυγάμηλα, θα είναι παρών στην ίδρυση της Αλεξάνδρειας της Αιγύπτου, στο κτίσιμο ενός από τα επτά θαύματα της αρχαιότητας, θα περιδιαβεί το μουσείο και τη βιβλιοθήκη, θα είναι καλεσμένος σε ένα συμπόσιο στην Πέργαμο, θα θαυμάσει την ιδιοφυΐα του Αρχιμήδη, θα γνωρίσει τον βασιλιά Πύρρο με το άδοξο τέλος και θα παρευρεθεί στις ένδοξες στιγμές της βασίλισσας Κλεοπάτρας της Ζ'.

Στο πρόγραμμα περιλαμβάνεται ένας κεντρικός χάρτης και ένας πίνακας χρονολογιών, με τη χρήση των οποίων μπορούμε να μεταβούμε ανά πάσα στιγμή σε οποιοδήποτε τμήμα του προγράμματος. Στη βασική μονάδα του "Κλεοπάτρα" υπάρχουν όλα τα επεισόδια στα οποία κάθε φορά εκτυλίσσεται η ιστορία και παρουσιάζεται το συνοδευτικό υλικό που την αφορά. Μοναδική είναι η βιβλιοθήκη που περιέχεται. Πρόκειται για μία δεξαμενή πληροφοριών, καθώς περιέχει στοιχεία σχετικά με τοπωνύμια,



Ενα από τα βιβλία της τεράστιας ηλεκτρονικής βιβλιοθήκης του CD-ROM.

βιογραφίες και κάποιες άγνωστες λέξεις που θα βρούμε στα κείμενα.

Το εικονικό μουσείο με τα εκθέματα της ελληνιστικής περιόδου είναι κάτι το αριστουργηματικό. Η χρήση του προγράμματος είναι αρκετά εύκολη. Η εξερεύνηση του θαυμαστού κόσμου εκείνης της εποχής πραγματοποιείται με τη χρήση ενεργών λέξεων και περιοχών με τις οποίες επιτυγχάνεται η σύνδεση κάθε τμήματος του προγράμματος. Κατά αυτόν τον τρόπο μικροί και μεγάλοι χρήστες μπορούν να κινηθούν με την ίδια ευκολία και τον ίδιο ενθουσιασμό σε ένα πρόγραμμα που ξεφεύγει από την αυστηρή και στεγνή ιστορική παρουσίαση. Το πλήθος των δραματοποιημένων σκηνών μεταξύ ιστορικών προσώπων αλλά και φανταστικών ανθρώπινων τύπων της εποχής εκείνης ζωντανεύει με τον πιο γλαφυρό τρόπο έναν μακρινό και άγνωστο σε πολλούς κόσμο.



Στο εικονικό μουσείο θα βρούμε πληροφορίες για οποιοδήποτε έκθεμα επιλέξουμε.

Τα κύρια χαρακτηριστικά του προγράμματος είναι τα πρωτότυπα κείμενα που βασίστηκαν σε μελέτη εκτενούς βιβλιογραφίας από ειδικούς επιστήμονες. Η ελκυστική και ζωντανή παρουσίαση της περιόδου που εξετάζεται βασίζεται σε πρωτότυπη εικονογράφηση και επιμελημένες τρισδιάστατες αναπαραστάσεις, animations, βίντεο, πλούσιο φωτογραφικό υλικό και στην ποιοτική μουσική επένδυση του προγράμματος. Τα γραφικά και ο ήχος είναι ό,τι ακριβώς χρειάζεται το πρόγραμμα για να ξεδιπλώσει με τον καλύτερο τρόπο τις αρετές που κρύβει. Τέλος, η συστηματοποίηση στη δόμηση της πληροφορίας και η δυναμική διασύνδεση της πληροφορίας είναι χαρακτηριστικά που ανυψώνουν το πρόγραμμα. Η εγκατάσταση του προγράμματος γίνεται πολύ εύκολα, ακολουθώντας απλώς τις οδηγίες που εμφανίζονται με την εισαγωγή του CD-ROM, ενώ κάθε φορά που θα βάζετε το CD-ROM (μετά την εγκατάσταση), το πρόγραμμα θα ξεκινά αυτόματα.

Αυτή η προσπάθεια του Ινστιτούτου Επεξεργασίας του λόγου υπό την αιγίδα της Γενικής Γραμματείας Ερευνας και Τεχνολογίας αναγνωρίζεται και αγκαλιάζεται από τον κόσμο που αγαπά την Ελλάδα και την ιστορία της. Ενα πρόγραμμα για μικρούς και μεγάλους, για ανθρώπους που αγαπούν την ιστορία και θέλουν να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους με περισσότερα στοιχεία και πληροφορίες. Ενα "διαμάντι" που θα μας χαρίσει πολλές ώρες ιστορικής γνώσης.

Η "Κλεοπάτρα" είναι ένα από τα προγράμματα που μας κάνουν να χανόμαστε με τις ώρες στους ηλεκτρονικούς χώρους τους. Η αχανής βιβλιοθήκη που περιέχεται στον τίτλο μάς παρέχει ατέλειωτο υλικό για εκείνη την περίοδο και σημαντικότατες πληροφορίες. Οσοι ασχολούνται με την ιστορία θα αναγνωρίσουν αμέσως την καλή και λεπτομερή δουλειά που έχει γίνει και θα επικροτήσουν αυτή την προσπάθεια του Ινστιτούτου Επεξεργασίας του Λόγου. Από την άλλη πλευρά, όσοι από εμάς δεν ήμασταν ιδιαίτερα μελετηροί στο μάθημα της ιστορίας, έχουμε μία πολύ καλή ευκαιρία να μάθουμε όσα μας ξέφυγαν στο σχολείο μέσα από ένα ψυχαγωγικό CD-ROM.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98/Me/2000, επεξεργαστής Pentium I, 16MB RAM, CD-ROM 8x, κάρτα γραφικών SVGA και κάρτα ήχου 16 bit
ΔΙΑΘΕΣΗ: ΙΕΛ, Αρτέμιδος 6 & Επιδαύρου, 151 25 Π. Αμαρουσίου, Αθήνα, τηλ.: 6875300
ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ.

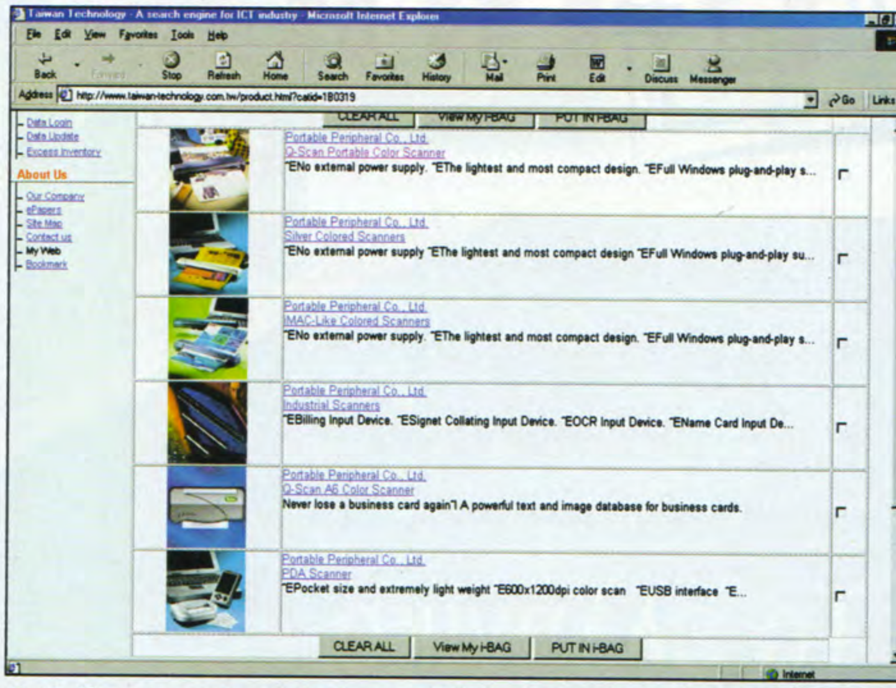
Q-SCAN A4 PORTABLE COLOR SCANNER

Ενας scanner τσέπης...

Οι τεχνολογικές εξελίξεις που σημειώνονται με ραγδαίους ρυθμούς κάνουν τις ηλεκτρονικές συσκευές όλο και πιο μικρές. Εχουμε ήδη δει "μικροσκοπικά" τηλέφωνα, laptops, MP3 players και άλλες συσκευές να μετατρέπονται από επιτραπέζιες σεβαστού μεγέθους σε badget τσέπης. Υπάρχουν και κάποιες συσκευές όμως που όσο και να προσπαθούν οι ειδικοί, δεν μπορούν να τις "μικρύνουν" λόγω της ιδιότητάς τους (νομίζουμε). Σε αυτές τις συσκευές περιλαμβάνονταν μέχρι πρόσφατα και οι scanners. Ποιος θα φανταζόταν μέχρι πριν από λίγο καιρό έναν mini σαρωτή που πάει παντού; Προφανώς κανείς, εκτός από κάποια εταιρεία που άλλαξε τα πράγματα στο χώρο. Η Portable Peripheral Co ειδικεύεται σε περιφερειακά τσέπης και είναι η κατασκευάστρια εταιρεία του Q-Scan, του νάνοscanner. Ουσιαστικά το Q-Scan απευθύνεται στους κατόχους laptops και στους χρήστες που χρειάζονται το scanner τους παντού. Παρ' όλα αυτά, γιατί να μην το δοκιμάσουμε και εμείς; Οταν μάλιστα η τιμή του δεν είναι τσουχτερή και οι ικανότητές του πλησιάζουν αυτές των επιτραπέζιων; Ας του ρίξουμε, όμως, μια καλύτερη ματιά.

Πρόκειται για έναν από τους μικρότερους "σαρωτές" (το μέγεθος του είναι 282x50x37mm και ζυγίζει λιγότερο από ένα κιλό) που κυκλοφορούν στο εμπόριο, ο οποίος σε συνδυασμό με τη χαμηλή τιμή του γίνεται ιδιαίτερα ελκυστικός. Ο Q-Scan ξεχωρίζει καθώς έχει τον ελαφρύτερο και πιο συμπαγή σχεδιασμό που μπορούμε να βρούμε σε τέτοιου είδους συσκευές. Δεν χρειάζεται εξωτερική τροφοδοσία ρεύματος, γεγονός που αποτελεί ένα χαρακτηριστικό που τον καθιστά ιδιαίτερα πρακτικό στη χρήση. Απαραίτητη προϋπόθεση για να χρησιμοποιήσουμε τον Q-Scan είναι να υπάρχει USB είσοδος στο PC μας. Ο scanner έρχεται με το ανάλογο software (MGI PhotoSuite SE) για να δώσει πλήρη έλεγχο όλων των λειτουργιών του και μεγάλη ακρίβεια στην αναγνώριση κειμένων και τη μετατροπή τους σε texts ικανά να υποστούν διορθώσεις και αλλαγές από οποιοδήποτε word processor.

Η εγκατάστασή του είναι αρκετά εύκολη.



Στη διεύθυνση www.taiwan-technology.com θα βρείτε πληροφορίες για όλα τα μοντέλα της σειράς Q-Scan.

Τοποθετούμε το βύσμα στην είσοδο USB του υπολογιστή ή του laptop και, καθώς πρόκειται για μία plug-and-play συσκευή, τα Windows αυτόματα θα μας καθοδηγήσουν στην εγκατάσταση των drivers του scanner. Η νανο-συσκευή μεταφέρεται παντού και κάνει ό,τι και ένα επιτραπέζιο μηχάνημα. Ισως, βέβαια, δεν προσφέρει όλα τα καλά ενός "γιγαντιαίου" scanner, αλλά θα εκπλαγούμε από τις δυνατότητες του λιλιπούτειου συνεργάτη.



Εκτός από την έκδοση A4 (σκανάρει φύλλα αναλόγου μεγέθους), ο Q-scan κυκλοφορεί σε ακόμα δύο διαφορετικές εκδόσεις (A6 και A8), ανάλογα με τη χρήση για την οποία προορίζεται. Κάποια χαρακτηριστικά διαφέρουν ανάλογα με την έκδοση. Το A6, για παράδειγμα, προσφέρεται με περισσότερες και ταχύτερες επιλογές, κάτι λογικό αν αναλογιστούμε το μεγαλύτερο μέγεθός του.

Ας επιστρέψουμε, όμως, στον Q-Scan A4. Ο scanner δέχεται ένα φύλλο κάθε φορά, ενώ είναι ένα ιδιαίτερα οικονομικό μηχάνημα όσον αφορά στην κατανάλωση ρεύματος, καθώς μόλις φτάνει στα 450mA στη χρήση και στα 200mA σε κατάσταση αναμονής. Ο αισθητήρας εικόνας του Q-Scan είναι τεχνολογίας CIS (Contact Image Sensor), ενώ η ανάλυση είναι στα 300dpix600dpi ή στα 1.200dpi σε επεξεργασμένο κείμενο. Με 24 bits/pixel σε color depth, 8 bits/pixel σε grayscale depth και 1bit/pixel σε black & white depth έχουμε αρκετά καλές σαρώσεις αναλογιζόμενοι το μέγεθος του μηχανήματος, ενώ η ταχύτητα σάρωσης έγχρωμης (16,7 εκατομμύρια χρώματα) εικόνας μεγέθους A4, με ανάλυση 300dpi, διαρκεί 70 δευτερόλεπτα.

Ο Q-Scan portable color scanner είναι ένα badget που προσφέρει οικονομία χώρου και ενέργειας, ευχρηστία, καλή ποιότητα σαρώσεων και επιπλέον διατίθεται σε ιδιαίτερα χαμηλή τιμή. Αν δεν έχετε laptop ακόμα, καλό θα είναι να ξεκινήσετε με τον scanner και σιγά σιγά όλα θα γίνουν.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Portable Peripheral Co.
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 98/Me/2000, CD-ROM 2x, 16MB RAM, 150MB ελεύθερος χώρος, USB port support
ΔΙΑΘΕΣΗ: BSI, 17ης Νοεμβρίου 130, Χολαργός, τηλ.: 6511626
ΤΙΜΗ: 39.900 δρχ.

...ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ

Ανοιχτοί λογαριασμοί

Αν και έχουν περάσει αρκετοί μήνες από την υπέρβαση του ορίου του 1GHz, ο ανταγωνισμός μεταξύ των δύο αιώνιων αντιπάλων, της Intel και της AMD, συνεχίζεται. Ετσι, οι επιδόσεις των επεξεργαστών αυξάνουν συνεχώς, ενώ το κόστος τους περιορίζεται σε ιδιαίτερα ικανοποιητικά επίπεδα. Οι προτάσεις που έχει στη διάθεσή του ο υποψήφιος αγοραστής είναι πολλές και υπόσχονται να καλύψουν κάθε τεχνολογική ή οικονομική απαίτησή του.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Καθώς οι μεγάλοι αντίπαλοι στο χώρο των επεξεργαστών είναι μόνο δύο, το άρθρο αυτό έχει χωριστεί σε δύο μεγάλα "στρατόπεδα", αυτά των Intel και AMD. Στο τρίτο και τελευταίο κομμάτι του κειμένου θα βρούμε τρόπους αναβάθμισης του mainboard για την προσθήκη του νέου μας processor, καθώς και λύσεις στα προβληματάκια που θα αντιμετωπίσουμε με τη διαφορά των τάσεων ανάμεσα στους επεξεργαστές. Για να τα δούμε, όμως, πιο αναλυτικά.

INTEL PENTIUM III - COPPERMINE

Η έλευση του Pentium III με πυρήνα Coppermine σηματοδότησε την επάνοδο της Intel στη μάχη του GHz. Η σημαντική βελτίωση στον τομέα της τεχνολογίας, με το πέρασμα στα 0,18micron, συνοδεύτηκε από σημαντικές σχεδιαστικές καινοτομίες (ενσωμάτωση της cache στον πυρήνα) και η κραταιά εταιρεία έδειχνε να ανακτά την αυτοπεποίθησή της. Αν και η ανοδική πορεία της νέας "αρμάδας" της Intel ανακόπηκε απότομα, μετά τη διαπίστωση ότι οι επεξεργαστές της σειράς, που λειτουργούσαν στη συχνότητα του 1,13GHz υπερθερμαίνονταν γρήγορα, οι Coppermine πρόλαβαν να καθιερωθούν στη συνείδηση του κοινού ως η πλέον αξιόπιστη επιλογή. Διαθέτουν ενσωματωμένα 32KB L1 cache, καθώς και 256KB L2 cache. Παρ' όλο που τα πρώτα μοντέλα Coppermine που κυκλοφόρησαν συνδέονταν με το mainboard μέσω της υποδοχής Slot-1, η συγκεκριμένη θύρα γρήγορα έδωσε τη θέση της στην FCPGA για λόγους οικονομίας και καλύτερης απαγωγής της θερμότητας.

Ο υποψήφιος αγοραστής θα βρει στην αγορά δύο μοντέλα Coppermine: Το πρώτο από αυτά ονομάζεται Coppermine E και διαθέτει FSB με συχνότητα λειτουργίας που εντοπίζεται στα 100MHz. Ο έτερος Coppermine συνοδεύεται από την ένδειξη EB και παρουσιάζεται με το FSB χρονισμένο στα 133MHz, γεγονός που μεταφράζεται ως αύξηση των επιδόσεων σε σχέση με τον προκάτοχό του.

Κατά την παρουσίαση των chipsets που υποστηρίζουν τους επεξεργαστές της Intel, δεν θα μας απασχολήσει το παλαιότερο - αλλά σταθερό και δοκιμασμένο - i815, όχι γιατί δεν προσφέρει αξιόλογες επιδόσεις, αλλά επειδή μας έχει απασχολήσει αρκετές φορές στο παρελθόν. Ετσι, το ενδιαφέρον επικεντρώνεται γύρω από τα i820E και Via Apollo Pro266.

Μετά το "φιάσκο" του πρώτου i820, το οποίο ναι μεν υποστήριζε τη μνήμη Rambus, αλλά είχε προβληματική συμπεριφορά αν αντ' αυτής ο χρήστης επέλεγε να χρησιμοποιήσει τη φθηνή SDRAM, η Intel επανήλθε με μια ανανεωμένη παραλλαγή του μοντέλου, με την οποία κατάφερε να επιτύχει την πολυπόθητη σταθερότητα. Βέβαια, η πραγματική δύναμη του ολοκληρωμένου αποκαλύπτεται μόνο με τη χρήση της RDRAM. Δεδομένης της υψηλής τιμής της τελευταίας, όμως, πολλοί ήταν αυτοί που στράφηκαν προς το Apollo Pro266, το οποίο χρησιμοποιεί τη φθηνότερη - αλλά εξίσου αποτελεσματική - μνήμη τύπου DDR.

Οι Pentium III στοιχίζουν σημαντικά ακριβότερα από τους αντίστοιχους Athlon, ενώ σε καμία περίπτωση δεν κατορθώνουν να τους υποσκελίσουν στον τομέα των επιδόσεων. Ο PIII - 933MHz EB στοιχίζει 96.000 δρχ., ενώ το αντίστοιχο μοντέλο των 1000MHz τιμάται 103.000 δρχ. και σίγουρα αποτελεί μία ενδιαφέρουσα αλλά ακριβή επιλογή.



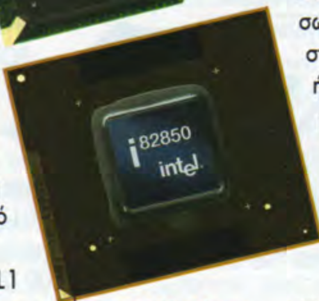
INTEL PENTIUM 4

Η πρόσφατη παρουσίαση του Pentium 4 από την Intel ερμηνεύτηκε από πολλούς αναλυτές ως κίνηση εντυπωσιασμού. Είναι βέβαιο ότι οι καινούριες τεχνολογίες που ενσωματώνει ο επεξεργαστής εγγυώνται εκπληκτικές επι-



INTEL Pentium 4





INTEL i850 chipset

δόσεις, το κόστος του, όμως, σε συνδυασμό με το κόστος της μνήμης Rambus, ανεβάζουν την τιμή του συστήματος σε αστρονομικά επίπεδα, ενώ είναι αμφίβολο αν η αχαλίνωτη προσφερόμενη επεξεργαστική ισχύς μπορεί να αξιοποιηθεί από τις υπάρχουσες εφαρμογές.

Ο Pentium 4 ενσωματώνει L1 cache 16KB και L2 cache μεγέθους 256KB. Για τη σύνδεση στο mainboard χρησιμοποιεί την υποδοχή FCPGA, ενώ η συχνότητα λειτουργίας του FSB (Front Side Bus, δίαυλος επικοινωνίας μεταξύ επεξεργαστή και συστήματος) εντοπίζεται στα 400MHz. Το memory bandwidth (εύρος διαύλου μεταξύ επεξεργαστή και μνήμης) εκτινάσσεται στα 3,2GB/s, δικαιώνοντας την εμπιστοσύνη που δείχνει η Intel στην RDRAM.

Η μοναδική πλατφόρμα υποστήριξης του Pentium 4 που έχει στη διάθεσή του ο υποψήφιος αγοραστής είναι το ολοκληρωμένο i850 της Intel. Πρόκειται για μία πλήρη πρόταση, που προορίζεται για την κάλυψη των αναγκών του απαιτητικού χρήστη. Εντούτοις, δεν δέχεται άλλο τύπο μνήμης από την πανάκριβη RDRAM, γεγονός που υποχρεώνει τον καταναλωτή που επιθυμεί να χρησιμοποιήσει SDRAM να περιμένει την κυκλοφορία chipsets που θα την υποστηρίζουν.

Στην αγορά κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή Pentium 4 χρονισμένοι σε συχνότητες που φτάνουν τα 1,7GHz. Εκτός από το κόστος του επεξεργαστή, ο χρήστης θα πρέπει να συνεκτιμήσει και αυτό της μνήμης RDRAM. Τα 128MB PC800 κοστίζουν 43.000 δρχ., τη στιγμή που η ίδια ποσότητα DDR PC266 τιμάται 21.000 δρχ., ενώ η αντίστοιχη τιμή της SDRAM PC133 είναι... 12.000 δρχ. Από εκεί και πέρα, ο Pentium 4 στη συχνότητα των 1,3GHz πωλείται στις 92.000. Η τιμή του μοντέλου των 1,4GHz ανέρχεται στις 101.000 δρχ., ενώ ο P-4 στα 1,5GHz κοστίζει 130.000. Τέλος, για να αποκτήσετε τον P-4 των 1,7GHz πρέπει να καταβάλετε το ποσό των 184.000 δρχ.

INTEL CELERON

Ο μέχρι πρόσφατα κυρίαρχος της αγοράς των επεξεργαστών χαμηλού προϋπολογισμού αντιμετωπίζει πλέον ισχυρό ανταγωνισμό από τον ανερχόμενο Duron. Ο επεξεργαστής της AMD, όχι μόνο προσφέρει υψηλότερες επιδόσεις, αλλά κοστίζει και πολύ φθηνότερα. Ωστόσο, υπάρχει πλήθος ολοκληρωμένων που είναι κατασκευασμένα έτσι ώστε να συνιστούν οικονομικές λύσεις "χτισμένες" γύρω από τον Celeron. Τούτο επιτυγχάνεται με την ενσωμάτωση διάφορων υποσυστημάτων (κάρτες γραφικών, ήχου, δικτύου...) τα οποία, μπορεί να μη βρίσκονται στην αιχμή της τεχνολογίας, προσφέρουν όμως επαρκέστατες επιδόσεις στις εφαρμογές γραφείου. Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με σποραδικές τεχνολογικές βελτιώσεις, διατηρεί τον Celeron - προς το παρόν, τουλάχιστον - σε θέση ισχύος.

Θα εστιάσουμε την προσοχή μας στα μοντέλα που λειτουργούν στα 800MHz και 850MHz, μια και οι ασθενέστεροι επεξεργαστές της σειράς δεν έχουν να επιδείξουν καινοτομίες. Το στοιχείο που διαφοροποιεί τους εν λόγω Celeron σε σχέση με τους προγόνους τους είναι η πολυαναμενόμενη αύξηση του FSB από τα 66MHz στα 100MHz, συχνότητα που, κατά τα φαινόμενα, θα χαρακτηρίζει όλα τα επόμενα μοντέλα. Κατά τα άλλα, δεν υπάρχει καμία ουσιαστική παρέμβαση: Οι επεξεργαστές τοποθετούνται σε υποδοχή FCPGA, ενώ ενσωματώνουν L1 cache μεγέθους 32KB και L2 cache 128KB. Φυσικά, γίνεται χρήση του set εντολών SSE της Intel, που διασφαλίζει αυξημένες επιδόσεις στα παιχνίδια και τις εφαρμογές που το υποστηρίζουν.

Οι καινούριοι Celeron μπορούν να συνδυαστούν με mainboards που ολοκληρώνουν τα δοκιμασμένα i810, i440BX (Intel) και Apollo Pro 133A της Via. Η τιμή του Celeron 800MHz εντοπίζεται στις 38.000 δρχ., με το αντίστοιχο μοντέλο των 850MHz να κοστίζει 7.000 δρχ. ακριβότερα. Τέλος, όσοι διαθέτουν mainboard με chipset που δεν υποστηρίζει συχνότητες FSB ανώτερες των 66MHz, θα πρέπει να γνωρίζουν ότι η τιμή του Celeron 766MHz εντοπίζεται στις 35.000 δρχ.



INTEL Celeron

AMD ATHLON - THUNDERBIRD

Η εκτόπιση ενός κολοσσού της τεχνολογίας, όπως η Intel, από την κορυφή του πίνακα των επιδόσεων αποτέλεσε έναν άθλο, τον οποίο η AMD πραγματοποίησε με τη βοήθεια του ομώνυμου επεξεργαστή (Athlon). Ωστόσο, η διατήρηση της πρώτης θέσης είναι μάλλον δυσκολότερη από την κατάληψή της, κι από αυτόν τον κανόνα δεν μπόρεσε να ξεφύγει ούτε η φιλόδοξη διεκδικήτρια του θρόνου. Ετσι, μία ρύθμιση που υπαγόρευε στη συχνότητα λειτουργίας της L2 cache να μην αυξάνει γραμμικά κατά την αύξηση της συχνότητας του επεξεργαστή, αλλά να μειώνεται, έδωσε την ευκαιρία στην Intel να αντεπιτεθεί και να ισορροπήσει τον αγώνα. Το πρόβλημα, βέβαια, αντιμετωπίστηκε αρχικά με την εισαγωγή του πυρήνα K75 και επιλύθηκε λίγο αργότερα με την κυκλοφορία του Thunderbird. Ο σύγχρονος Athlon αποτελεί ένα αξιόπιστο και πανίσχυρο όπλο, ικανό να φέρει εις πέρας ακόμα και την πιο δύσκολη αποστολή. Κατασκευάζεται με τεχνολογία 0,18micron, γεγονός που επιτρέπει την έκλυση μειωμένων ποσοτήτων θερμότητας, άρα και τη λειτουργία του επεξεργαστή σε υψηλότερες συχνότητες, χωρίς τον κίνδυνο υπερθέρμανσης. Διαθέτει προσωρινή λανθάνουσα μνήμη πρώτου επιπέδου (L1 cache) 128KB, ενώ η αντίστοιχη μνήμη δεύτερου επιπέδου (L2 cache) ανέρχεται στα 256KB. Χρησιμοποιεί την υποδοχή Socket A και, βέβαια, ενσωματώνει όλα τα χαρακτηριστικά που ανέδειξαν τον προκάτοχό του, όπως το ευρέως χρησιμοποιούμενο set εντολών 3D Now! και το πρωτόκολλο επικοινωνίας Alpha EV6 (επιτρέπει ασύγχρονη επικοινωνία μεταξύ μνήμης και επεξεργαστή).

Οι Thunderbird κυκλοφορούν στην αγορά σε δύο εκδόσεις, οι οποίες διαφοροποιούνται ως προς τη συχνότητα λειτουργίας

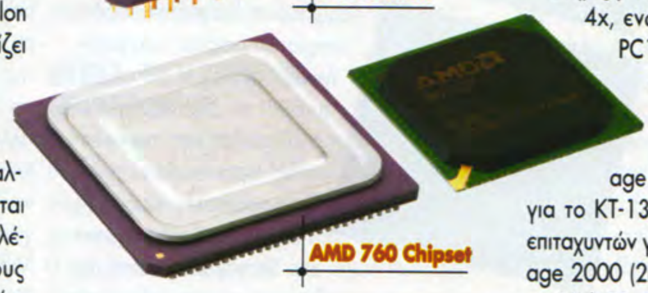
του FSB. Η πρώτη έκδοση διαθέτει FSB χρονισμένο στα 200MHz και υποστηρίζει μνήμη DDR PC1600. Το FSB της δεύτερης έκδοσης λειτουργεί στα 266MHz, ενώ συνεργάζεται με μνήμη τύπου DDR PC2100, εξασφαλίζοντας ανώτερες επιδόσεις. Προς αποφυγή παρεξηγήσεων, τονίζουμε ότι οι προαναφερόμενοι επεξεργαστές δουλεύουν και με τη συμβατική (και πάμφθηνη) SDRAM, απλώς οι επιδόσεις τους σε αυτή την περίπτωση δεν είναι τόσο εντυπωσιακές.

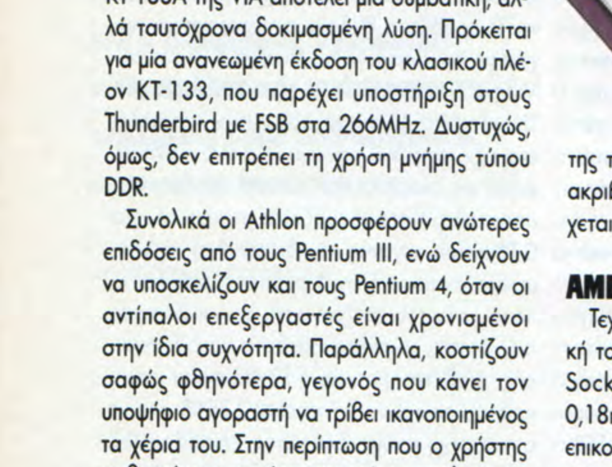
Αυτή τη στιγμή υπάρχουν δύο chipsets που παρέχουν υποστήριξη στους νέους Athlon της AMD. Το πρώτο εξ αυτών είναι το AMD-760 και, όπως δείχνει η ονομασία του, κατασκευάζεται από την AMD. Το εν λόγω ολοκληρωμένο, μάλιστα, αποτελεί τη μοναδική επιλογή του χρήστη που ενδιαφέρεται να εντάξει στο μηχάνημά του έναν Athlon σε συνδυασμό με τη μνήμη DDR. Υποστηρίζει όλους τους τύπους των Socket A επεξεργαστών και συνιστά μια αξιόλογη πρόταση. Από την άλλη πλευρά, το Apollo KT-133A της VIA αποτελεί μία συμβατική, αλλά ταυτόχρονα δοκιμασμένη λύση. Πρόκειται για μία ανανεωμένη έκδοση του κλασικού πλέον KT-133, που παρέχει υποστήριξη στους Thunderbird με FSB στα 266MHz. Δυστυχώς, όμως, δεν επιτρέπει τη χρήση μνήμης τύπου DDR.

Συνολικά οι Athlon προσφέρουν ανώτερες επιδόσεις από τους Pentium III, ενώ δείχνουν να υποσκελίζουν και τους Pentium 4, όταν οι αντίπαλοι επεξεργαστές είναι χρονισμένοι στην ίδια συχνότητα. Παράλληλα, κοστίζουν σαφώς φθηνότερα, γεγονός που κάνει τον υποψήφιο αγοραστή να τρίβει ικανοποιημένος τα χέρια του. Στην περίπτωση που ο χρήστης επιθυμεί να αγοράσει καινούριο υπολογιστή, δεν υπάρχει λόγος να μην προτιμήσει τον Thunderbird 266, αφού κοστίζει ελάχιστα παραπάνω από τον απλό Thunderbird 200. Αντίστοιχα, όμως, ο αγοραστής που διαθέτει mainboard με ολοκληρωμένο που δεν υποστηρίζει FSB στα 266, δεν έχει λόγο να το αλλάξει, μια και οι διαφορές φαίνεται πως είναι οριακές. Ο Thunderbird 266 στα 1000 κοστίζει 77.000 δρχ., ενώ ο αντίστοιχος 200άρης 74.000 δρχ. Αρκετά συμφέρουσα είναι η αγορά του 266/1200, που κοστίζει 87.000 δρχ., γιατί από εκεί και πέρα συναντάμε την "αιχμή της τεχνολογίας", η οποία κοστίζει σημαντικά ακριβότερα. Ετσι, η τιμή του 266/1300 ανέρχεται στις 123.000 δρχ.



AMD Athlon


AMD 760 Chipset



AMD Duron

AMD DURON

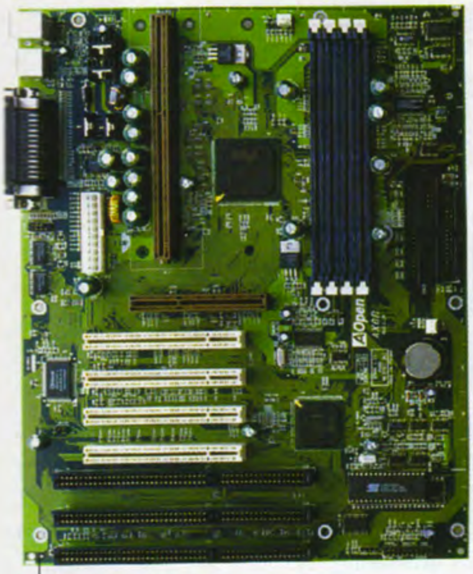
Τεχνικά, ο Duron ακολουθεί την αρχιτεκτονική του Thunderbird: Τοποθετείται σε υποδοχή Socket A, κατασκευάζεται με τεχνολογία 0,18micron και ενσωματώνει το πρωτόκολλο επικοινωνίας Alpha EV6, διαθέτει όμως λιγότερη μνήμη L2 cache (64KB έναντι 256KB). Το γεγονός αυτό δεν είναι ικανό να περιορίσει τις επιδόσεις του επεξεργαστή, οι οποίες εντοπίζονται, σύμφωνα με τις μετρήσεις, στο 90% των αντιστοίχων του Athlon, που είναι χρονισμένος στην ίδια συχνότητα. Το FSB του Duron λειτουργεί στα 200MHz, τιμή που, αν συγκριθεί με τα 100MHz στα οποία λειτουργεί ο Celeron, προδιαθέτει για την έκβαση της μάχης μεταξύ των δύο επεξεργαστών. Πράγματι, ο επεξεργαστής της AMD κερδίζει κατά κράτος τη μονομαχία, ενώ σε κάποια benchmarks πλησιάζει σε απόσταση αναπνοής τον κατά πολύ ακριβότερο Pentium III! Είναι σαφές, λοιπόν, ότι ο Duron δεν είναι απλώς μία οικονομική λύση, αλλά μία πολυπρόσωπη πρόταση, που είναι δυνατόν να ικανοποιήσει διαφορετικές κατηγορίες χρηστών. Επιπλέον, διατίθεται σε εξαιρετικά χαμηλή τιμή, που αποτελεί πρόκληση για κάθε υποψήφιο αγοραστή. Ωστόσο, δεν έχει καταφέρει ακόμα να υποσκελίσει τον Celeron στις πωλήσεις, κάτι που οφείλεται αφ' ενός στο όνομα της Intel και αφ' ετέρου στην έλλειψη - μέχρι πρότινος, τουλάχιστον - mainboards ικανών να συνδυάσουν πληθώρα χαρακτηριστικών με προσιτή τιμή.

Τρία είναι τα chipsets που υποστηρίζουν τον Duron. Το πρώτο εξ αυτών είναι το κραταιό KT-133 της VIA, μία δοκιμασμένη και σταθερή επιλογή που έχει να επιδείξει αξιόλογες επιδόσεις. Λόγω της ημερομηνίας κυκλοφορίας του chipset, το FSB περιορίζεται στα 200MHz, γεγονός που δεν επιτρέπει στο KT-133 να δεχτεί τους καινούριους Athlon (με το FSB στα 266MHz). Παρέχει υποστήριξη στα πρότυπα Ultra ATA 100, AGP 4x, ενώ δέχεται μνήμη τύπου SDRAM PC133. Το δεύτερο chipset που υποστηρίζει τον Duron κατασκευάζεται και πάλι από τη VIA και φέρει την ονομασία ProSavage KM - 133. Πρόκειται, ουσιαστικά για το KT-133, με την προσθήκη, όμως, των επιταχυντών γραφικών Savage 4 (3D) και Savage 2000 (2D) της S3 και μιας κάρτας δικτύου 10/100. Το τρίτο - και τελευταίο - ολοκληρωμένο που μπορεί να αποτελέσει βάση για τον επεξεργαστή της AMD είναι το KT-133A, το οποίο συναντήσαμε ανωτέρω στην παρουσίαση του Thunderbird. Επειδή υποστηρίζει συχνότητα λειτουργίας FSB στα 266MHz, αποτελεί καλή λύση για το χρήστη που σκοπεύει να αναβαθμίσει μελλοντικά το σύστημά του, αντικαθιστώντας τον Duron με κάποιο μοντέλο της σειράς Athlon.

Οι τιμές των Duron ξεκινούν από τις 23.000 δρχ., που είναι το κόστος του επεξεργαστή που τρέχει στα 750MHz, και είναι ο φθηνότερος της σειράς που μπορεί να βρεθεί στην αγορά. Δεδομένου ότι ο Duron 950MHz πωλείται ήδη στις περισσότερες ευρωπαϊκές χώρες, αναμένεται ακόμα μεγαλύτερη πτώση των τιμών. Ενα σημείο που δεν πρέπει να αμεληθεί, πάντως, κατά την αγορά ενός Duron, είναι η πλαισίωση του επεξεργαστή με επαρκή συστήματα ψύξης, αφού είναι γνωστό ότι υπερθερμαίνεται σχετικά εύκολα.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ MAINBOARD ΣΑΣ

Αν και η επιλογή κάποιου προϊόντος της AMD μοιάζει προτιμότερη για το χρήστη που αγοράζει καινούριο υπολογιστή, οι κάτοχοι επεξεργαστή της Intel, οι οποίοι διαθέτουν mainboard που ενσωματώνει κάποιο σχετικά



INTEL 440BX Mainboard

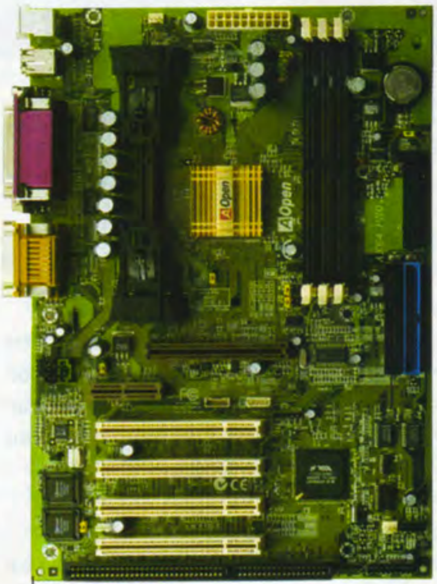
πρόσφατο chipset, θα βρουν την ιδέα της αγοράς ενός Pentium III ή Celeron, σε συνδυασμό με την αναβάθμιση του mainboard, οικονομικά συμφέρουσα. Ακόμα κι αν το mainboard δεν υποστηρίζει απευθείας τους καινούριους επεξεργαστές, είναι πιθανόν η προσθήκη κάποιου ειδικού μετατροπέα ή και η αναβάθμιση του Bios να λύσουν γρήγορα - και ανέξοδα - το πρόβλημα.

Το σημείο που γεννά τα περισσότερα ερωτηματικά για τον υποψήφιο "αναβαθμιστή" είναι αναμφίβολα οι χαμηλότερες τάσεις στις οποίες λειτουργούν οι νεότεροι επεξεργαστές. Πράγματι, οι καινούριοι Celeron και Pentium III απαιτούν τάση που εντοπίζεται μεταξύ των 1,5V και 1,7V (ποικίλλει ανάλογα με τον τύπο και τη συχνότητα του επεξεργαστή), τη στιγμή που τα παλαιότερα mainboards δίνουν ένα εύρος τάσεων μεταξύ 2V και 2,8V. Ωστόσο, ο χρήστης μπορεί να καταφύγει στη χρήση ειδικής πλακέτας που θα αναλάβει την πολυπόθητη μετατροπή. Προτού προβεί στην κίνηση αυτή, όμως, θα ήταν σκόπιμο να επικοινωνήσει με τον κατασκευαστή του mainboard, για να διαπιστώσει κατά πόσο ένας τέτοιου είδους μετασχηματισμός είναι εφικτός.

Βέβαια, απαραίτητη προϋπόθεση για να υλοποιηθούν τα προαναφερόμενα είναι η υποστήριξη των νέων επεξεργαστών από το Bios. Στους δικτυακούς τόπους των κατασκευαστών μπορούν να βρεθούν ανανεωμένες εκδόσεις αυτού, που υπόσχονται να δώσουν στο παλιό σύστημά σας νέα πνοή. Κρίνεται σκόπιμο να τονιστεί στο σημείο αυτό ότι, παρ' όλο που η αναβάθμιση του Bios φαντάζει εξαιρετικά απλή διαδικασία, στην πραγματικότητα εγκυμονεί πολλούς κινδύνους. Ετσι, πρέπει να βεβαιωθείτε ότι η καινούρια έκδοση που θα χρησιμοποιηθεί αντιστοιχεί στο mainboard που διαθέτετε, γιατί στην αντίθετη περίπτωση το τελευταίο κινδυνεύει άμεσα με καταστροφή. Επιπλέον, επειδή μια μικρή αυξομείωση της τάσης (δεν είναι καθόλου απίθανο να συμβεί, δεδομένης της αστάθειας του δικτύου ηλεκτροδότησης της χώρας μας) είναι ικανή να ματαιώσει με άδοξο τρόπο τα σχέδιά σας, είναι σκόπιμο για τις ανάγκες της "επιχείρησης" να μεταφέρετε το σύστημα στο χώρο κάποιου γνωστού σας που διαθέτει UPS και να πραγματοποιήσετε εκεί τη διαδικασία.

Αν δοθεί η απαραίτητη προσοχή, λοιπόν, μία αναβάθμιση είναι δυνατόν να αναβάλει προσωρινά την αντικατάσταση του mainboard. Για του λόγου το αληθές, μπορούμε να εξετάσουμε τις καινούριες δυνατότητες που μπορούν να αποκτήσουν κάποια παλιότερα chipsets:

Intel 440BX: Με την προσθήκη ενός μετασχηματιστή τάσης, το 440BX είναι δυνατόν να αποτελέσει τη βάση ενός συστήματος που θα διαθέτει Celeron 533A - 800 ή Pentium III 600E - 800E. Αναφερόμαστε, φυσικά, στα παλιότερα μοντέλα, μια και οι τελευταίες εκδόσεις του chipset (μετά το 2000) υποστηρίζουν απευθείας τους καινούριους επεξεργαστές (Celeron 800, Pentium III 850).



VIA Apollo Pro

Intel 440LX/ZX: Ενας μετασχηματιστής τάσης είναι ικανός να ανανεώσει το ενδιαφέρον σας για το παλιό chipset. Μπορεί να δεχτεί Celeron 533A-766.

VIA Apollo Pro: Το γηραιό, πλέον, ολοκληρωμένο της VIA, με την προσθήκη ενός μετασχηματιστή τάσης μπορεί να φιλοξενήσει Celeron 533A-800 ή Pentium III 600E-800E. Οι κάτοχοι mainboards με Apollo Pro 133, βέβαια, μπορούν να τοποθετήσουν, αφού προηγηθεί η καθιερωμένη αναβάθμιση του Bios, Celeron 533A-800 ή Pentium III 533B-1000EB χωρίς να προβούν στην τοποθέτηση της ειδικής πλακέτας.

ΤΙΜΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΩΝ

Επεξεργαστής/ Συχνότητα Λειτουργίας (MHz)	FSB (MHz)	Τιμή σε δρχ. με ΦΠΑ
Pentium III Coppermine 933 EB	133	96.000
Pentium III Coppermine 1.000 EB	133	103.000
Pentium 4 1.300	400	92.000
Pentium 4 1.400	400	101.000
Pentium 4 1.500	400	130.000
Pentium 4 1.700	400	184.000
Celeron 766	66	35.000
Celeron 800	100	38.000
Celeron 850	100	45.000
Athlon Thunderbird 900	200	52.000
Athlon Thunderbird 1.000	200	74.000
Athlon Thunderbird 1.000	266	77.000
Athlon Thunderbird 1.200	266	87.000
Athlon Thunderbird 1.300	266	123.000
Duron 750	200	23.000
Duron 800	200	30.000
Duron 850	200	35.000
Duron 900	200	43.000

Οι τιμές που αναφέρονται αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων.

Δύο θέματα, φίλοι μου, θα θίξουμε από τη στήλη μας αυτόν το μήνα, ορμώμενοι από ισάριθμες επιστολές σας. Το πρώτο αφορά στην απαίτηση των Internet users για φθηνές τηλεφωνικές κλήσεις στους providers -πόσο μάλλον όταν οι users είναι άτομα με ειδικές ανάγκες- και το δεύτερο ασχολείται με μια άλλη... ΦΘΗΝΙΑ, κακώς εννοούμενη ετούτη τη φορά, αυτή των σχολικών βιβλίων που σχετίζονται με την πληροφορική. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ... ΦΘΗΝΙΑ!

Η πρώτη επιστολή προέρχεται από τον αναγνώστη μας Χάρη Ασλανίδη, που αντιμετωπίζει προβλήματα με τους φουσκωμένους λογαριασμούς του ΟΤΕ. Ας δούμε τι μας γράφει:

"Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Είμαι 18 ετών, λέγομαι Χάρης Ασλανίδης και είμαι PC user από το 1989 και άτομο με ειδικές ανάγκες. Σας στέλνω αυτό το mail για να σας ρωτήσω κάτι πολύ σημαντικό για μένα και για το πορτοφόλι του πατέρα μου.

Τον Νοέμβριο του '98, έπειτα από πολλές πιέσεις στους γονείς μου, τους κατάφερα να βάλω modem. Στο Internet, ως γνωστόν, ο χρόνος περνάει γρήγορα και το πρώτο δίμηνο ο λογαριασμός του ΟΤΕ ήρθε λίγο ακριβά. Συγκεκριμένα 67.000 δρχ. Για κάποιους άλλους αυτά τα χρήματα είναι λίγα, αλλά για εμάς είναι αρκετά (στην προ modem εποχή μας ερχόταν γύρω στις 30.000 δρχ.). Από τότε μας έρχεται κάπου ανάμεσα στις 35-65.000 δρχ.

Τώρα θέλω να σας ρωτήσω το εξής: ***Εμείς τα άτομα με ειδικές ανάγκες δεν πρέπει να έχουμε χαμηλότερη χρέωση στο Διαδίκτυο;*** *Για εμένα είναι η διασκέδασή μου, γιατί ούτε εύκολο είναι να βγαίνω έξω με τους φίλους μου ούτε μπορώ να πάω μια βόλτα μόνος μου (πρέπει να έχω έναν συνοδό, γιατί οι ελληνικοί δρόμοι και τα πεζοδρόμια ούτε για σκύλους δεν είναι).*

Θα ήθελα να μου πείτε αν ξέρετε κάτι γι' αυτό το θέμα που τυχόν δεν γνωρίζω και επίσης να μου πείτε τη γνώμη σας.

Φιλικά,

Χάρης"

Αγαπητέ φίλε,

Εχεις απόλυτο δίκιο στα όσα γράφεις. Δυστυχώς, η Ελλάδα δεν είναι χώρα για άτομα με ειδικές ανάγκες σχεδόν από κάθε άποψη. Απ' ό,τι γνωρίζω, οι providers κάνουν όντως προσφορές στις συνδρομές Internet για τα άτομα με ειδικές ανάγκες. Δύο πολύ καλοί μου φίλοι που είναι τυφλοί, έχουν πρόσβαση στο Internet, ο ένας μέσω FORTHnet και ο άλλος μέσω OTEnet, με έκπτωση την οποία έλαβαν χωρίς γραφειοκρατικές διαδικασίες (η FORTHnet την έδωσε χωρίς να ζητήσει τίποτα μόλις ο υπάλληλος είδε το φίλο μου και κατάλαβε πως ήταν τυφλός, ενώ η OTEnet ζήτησε απλώς μία βεβαίωση του Πανελληνίου Συνδέσμου Τυφλών). Για περισσότερες πληροφορίες μπορείς να απευθυνθείς στους ίδιους τους providers.

Βέβαια, ειδικές τιμές υπάρχουν για τη συνδρομή σε κάποιον provider, όχι όμως και για το λογαριασμό του ΟΤΕ. Η επικοινωνία και η γνώση στη χώρα μας, βλέπεις, θεωρούνται ακόμα είδος πολυτελείας και χρεώνονται ανάλογα! Είναι κρίμα που οι χρήστες του Internet αντιμετωπίζονται από τον ΟΤΕ σαν αγελάδες κατάλληλες για... άρμεγμα και ελπίζουμε αυτό να αλλάξει σύντομα, τώρα που η απελευθέρωση των τηλεπικοινωνιών θα δημιουργήσει καινούρια στάνταρ στο χώρο...

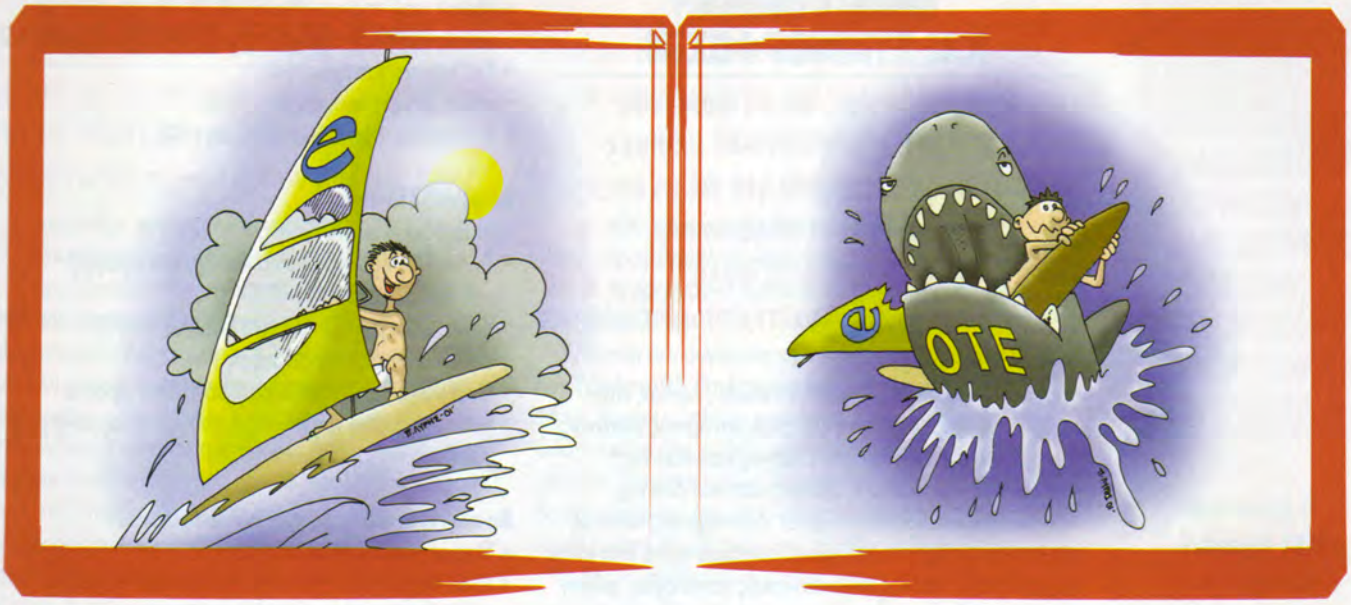
Είναι κρίμα που οι χρήστες του Internet αντιμετωπίζονται από τον ΟΤΕ σαν αγελάδες κατάλληλες για... άρμεγμα και ελπίζουμε αυτό να αλλάξει σύντομα, τώρα που η απελευθέρωση των τηλεπικοινωνιών θα δημιουργήσει καινούρια στάνταρ στο χώρο...

Ας περάσουμε όμως στα όσα ενδιαφέροντα μας γράφει ένας άλλος φίλος, μαθητής λυκείου, σχετικά με ένα σχολικό βιβλίο που, όπως δείχνουν τα πράγματα, χρήζει σίγουρα ανανέωσης:

"Αγαπητό 'PC Master',

Με αφορμή την επιστολή του φίλου Δημήτρη Μουρατίδη στο τελευταίο τεύχος, στέλνω αυτό το e-mail για να καταγγείλω την αποτυχία του εκπαιδευτικού συστήματος στον κλάδο της πληροφορικής (αναφέρομαι στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση) και να εκφράσω τη συμπαράστασή μου σε όλους τους κακομοίρηδες τους μαθητές.

Συγκεκριμένα, θα ήθελα να αναφερθώ στο μάθημα 'Τεχνολογία Επικοινωνιών' της τεχνολογικής κατεύθυνσης της Β' λυκείου. Το βιβλίο που μας δόθηκε μπορεί να κριθεί ως επιεικώς απαράδεκτο. ***Γράφτηκε πριν από 10 χρόνια*** *από Αμερικανό συγγραφέα (περισσότερες λεπτομέρειες δεν γνωρίζω), μεταφράστηκε από το Ευγενίδειο Ιδρυμα το 1998 και έκτοτε διδάσκεται στα ελληνικά σχολεία. Η εξέλιξη της τεχνολογίας σε διάστημα μιας δεκαετίας κάθε άλλο παρά αμελητέα μπορεί να θεωρηθεί. Γι' αυτό, κατά την ταπεινή μου γνώμη, είναι μεγάλο λάθος να χρησιμοποιούμε τόσο 'αρχαία' βιβλία, ιδίως σε έναν συνεχώς μεταβαλλόμενο κλάδο όπως η τεχνολογία. Επίσης, μπορεί κανείς να διακρίνει την απροθυμία του κράτους να πληρώσει ένα μεγαλύτερο ποσό για να αγοράσει τα δικαιώματα καινούριων βιβλίων που είναι σαφώς πιο ενημερωμένα από τις αρχαιολο-*



γίες, αμφίβολης ποιοτικής αξίας και προπάντων χαμηλής τιμής, που χρησιμοποιούμε σήμερα.

Οπως το βιβλίο της πληροφορικής που ανέφερε ο Δημήτρης, έτσι και αυτό είναι μεταφρασμένο κατά λέξη, με αποτέλεσμα ούτε οι μαθητές ούτε οι καθηγητές (!!!) σε ορισμένες περιπτώσεις να μπορούν να καταλάβουν τι στο καλό γράφει. Αυτό πιθανόν να οφείλεται στην άγνοια των μεταφραστών σχετικά με το θέμα που θίγεται και έτσι απλώς μεταφράζουν ξερά το αυθεντικό κείμενο. Ενα άλλο χαρακτηριστικό του βιβλίου είναι ότι, ενώ περιέχει πολλούς τεχνικούς όρους, πολλές φορές παραλείπει να εξηγήσει τον τρόπο λειτουργίας ή τη μορφή ενός εξαρτήματος. Π.χ. 'Ο σωλήνας των εικόνων είναι ένας σωλήνας καθοδικών ακτίνων. Ο σωλήνας μοιάζει πάρα πολύ με το σωλήνα σε μια οθόνη ηλεκτρονικού υπολογιστή (σελ. 399-400)'.

Καταλάβατε; Είναι φανερό πως εάν ο μαθητής δεν έχει κάποια εμπειρική γνώση σχετικά με το θέμα, δεν πρόκειται να καταλάβει τίποτα. Στην προκειμένη περίπτωση το βιβλίο αναφέρεται στη λειτουργία της τηλεόρασης. Αναρωτιέμαι, τελικά, είναι για γέλια ή για κλάματα; Υπάρχουν ένα σωρό 'περίεργοι' όροι όπως ο 'διαποδιαμορφωτής' (modem), ο 'συναρμογέας εικόνων' (το μοντάζ), το 'μαγνητοσκόπιο' (το βίντεο), ο 'εύκαμπτος δίσκος' (floppy disk), ο 'σύμπυκνος δίσκος' (CD-ROM) και άλλα πολλά. Σας παραθέτω στο κεφάλαιο 18 του βιβλίου, στο οποίο κυριολεκτικά το μόνο που γράφει είναι σαχλαμάρες που δεν έχουν καμία σχέση με το αντικείμενο του μαθήματος.

Συνοψίζοντας, μπορώ να πω ότι το συγκεκριμένο βιβλίο κάνει τα αυτονόητα και δεδομένα να φαίνονται δύσκολα, ενώ στόχος ενός παιδαγωγικού βιβλίου είναι να συμβάλει ακριβώς στο αντίθετο φαινόμενο. Μία εγκύκλιος του Υπουργείου Παιδείας που δημοσιεύθηκε πριν από λίγους μήνες αναφέρει ότι στα θέματα των Πανελλαδικών Εξετάσεων θα υπάρχουν ασκήσεις. **Ελα, όμως, που ΑΠΟΛΥΤΩΣ ΚΑΝΕΙΣ δεν γνωρίζει τη μορφή αυτών των ασκήσεων, ούτε οι ίδιοι οι καθηγητές ούτε τα φροντιστήρια.** (Την Πέμπτη θα ξέρουμε όλοι...). Ευχαρίστως θα σας έστελνα το βιβλίο μου για να δείτε και εσείς οι συντάκτες τα χάλια του, αλλά δυστυχώς το χρειάζομαι για τις εξετάσεις. Το βιβλίο της φυσικής κατεύθυνσης μας ήρθε τον Φεβρουάριο... Η φυσική αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα μαθήματα της τεχνολογικής & θετικής κατεύθυνσης, αλλά παρ' όλα αυτά, για τη μισή σχολική χρονιά απλώς έπρεπε να βασιζόμαστε στις πενιχρές σημειώσεις του τετραδίου μας (και, φυσικά, χωρίς κανένα πείραμα ή άλλη μορφή πρακτικής εφαρμογής).

Ενας αγανακτισμένος μαθητής του λυκείου

Υ.Γ. 1: Κατά τη γνώμη μου, η μετάφραση όλων των όρων πληροφορικής στα ελληνικά δεν είναι αναγκαία. Οπως στις θετικές επιστήμες χρησιμοποιείται διεθνής συμβολισμός, πιστεύω ότι κάτι αντίστοιχο πρέπει να ισχύει και με την πληροφορική. Πάλι κατά τη γνώμη μου, τα επιχειρήματα περί διατήρησης της γλώσσας μας δεν ευσταθούν.

Υ.Γ. 2: Ιδού η πιο κουφή μετάφραση από αγγλικά σε ελληνικά: Στο εγχειρίδιο του Tiberian Sun το attack cycle μεταφράζεται ως 'κύκλος επίθεσης'(!!!)."

Φίλε μας,

Επιφυλασσόμαστε να εκφράσουμε και τη δική μας γνώμη για το βιβλίο που αναφέρεις στο επόμενο τεύχος, αφού πρώτα το πάρουμε στα χέρια μας για να το μελετήσουμε και να δούμε τι ακριβώς γράφει. Αν όλα πάνε καλά, προγραμματίζουμε για το τεύχος Αυγούστου ή Σεπτεμβρίου ένα μεγάλο (πιθανότατα τετρασέλιδο) "User Power" εξαιρετικά αφιερωμένο σε θέματα εκπαιδευτικών βιβλίων πληροφορικής, αφού, όπως φαίνεται και από τις επιστολές σας, το θέμα "καίει" πάρα πολλούς. Οσον αφορά στη γλώσσα και στο κατά πόσο θα πρέπει οι όροι πληροφορικής να μεταφράζονται στα ελληνικά, οι απόψεις ποικίλλουν (έχουμε γράψει και τη δική μας σε πρόσφατο τεύχος του περιοδικού από τη στήλη της "Αλληλογραφία"), οπότε και εδώ θα είχε πιστεύω νόημα να ανοίξουμε μία δημόσια συζήτηση, φιλοδοξώντας να έχουμε τις απόψεις όλων των ενδιαφερομένων, ατόμων ή φορέων. Ιδού, λοιπόν, η πρόσκληση (και πρόκληση φυσικά) και αναμένουμε να δούμε πόσοι θα ανταποκριθούν σε αυτήν στα επόμενα τεύχη του περιοδικού. Οι σελίδες μας, πάντως, είναι ανοικτές σε όλους και περιμένουν με ανυπομονησία τις απόψεις σας!

Κλείνοντας για αυτόν το μήνα, δυο λόγια για το ερωτηματολόγιο που θα βρείτε σε αυτό το τεύχος. **Θερμή παράκληση μας είναι να το συμπληρώσετε και να το στείλετε ΟΛΟΙ.** Βρισκόμαστε μπροστά σε μια ιδιαίτερα σημαντική περίοδο για το "PC Master". Στόχος μας είναι να πραγματοποιήσουμε πολλές και σημαντικές αλλαγές, με αντικείμενο πάντα τη βελτίωση και τον εμπλουτισμό της ύλης του περιοδικού, και στο στάδιο αυτό η γνώμη σας μάς είναι πιο πολύτιμη από ποτέ. Αφιερώστε, λοιπόν, λίγο από το χρόνο σας και να είστε σίγουροι πως αυτό θα είναι, πάνω απ' όλα, για το δικό σας όφελος! PC

ΠΡΟΣ ΓΝΩΣΙΝ ΚΑΙ ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΙΝ

Ενας έμπειρος, όπως φαίνεται, αναγνώστης μάς έστειλε μερικές πολύτιμες συμβουλές για τις σχέσεις του ανδρικού πληθυσμού με το ασθενές φύλο. (Ασθενές; Χα! Ας καγχάσω δις...)

Σύμφωνα πάντα με τον "Nick the Greek", λοιπόν, στον κόσμο των σχέσεων ισχύει ένας και μοναδικός κανόνας: Κάνε τη γυναίκα ευτυχισμένη. Κάνεις κάτι που της αρέσει, παίρνεις πόντους. Κάνεις κάτι που δεν της αρέσει, σου αφαιρούνται πόντοι. Δεν παίρνεις πόντους για κάτι που είναι αναμενόμενο. Λυπάμαι, αλλά έτσι είναι τα πράγματα. Ακολουθεί ενδεικτικός κατάλογος, φιλική προσφορά του αναγνώστη μας...

Απλά καθήκοντα:
- Στρώνεις το κρεβάτι (+1)
- Στρώνεις το κρεβάτι αλλά δεν βάζεις τα διακοσμητικά μαξιλάρια (0)
- Πετάς το κάλυμμα του κρεβατιού πάνω στα άστρωτα σεντόνια (-1)
- Αφήνεις το κάθισμα της λεκάνης όρθιο (-5)
- Αλλάζεις το χαρτί υγείας όταν τελειώσει (0)
- Οταν τελειώσει το χαρτί υγείας, χρησιμοποιείς χαρτομάντιλα (-1)
- Οταν τελειώνουν τα χαρτομάντιλα, χρησιμοποιείς την άλλη τουαλέτα (-2)
- Πας έξω να της αγοράσεις λεπτές σερβιέτες με φτερά (+5)
- Και χιονίζει (+8)
- Αλλά γυρίζεις πίσω με μπίρες (-5)
- Ελέγχεις έναν ύποπτο θόρυβο τη νύχτα (0)
- Ελέγχεις έναν ύποπτο θόρυβο τη νύχτα και δεν είναι τίποτα (0)
- Ελέγχεις έναν ύποπτο θόρυβο τη νύχτα και είναι κάτι (+5)
- Που το εξουδετερώνεις χτυπώντας το με το ψαλίδι (+10)
- Είναι το γατάκι της (-10)

Κοινωνικές συναναστροφές:
- Μένεις μαζί της σε όλη τη διάρκεια του πάρτι (0)
- Μένεις μαζί της για λίγο και μετά πας και μιλάς με κολλητάρι από το πανεπιστήμιο που τα πίνατε μαζί (-2)
- Και λέγεται Κατερίνα (-4)
- Η Κατερίνα είναι χορεύτρια (-6)
- Η Κατερίνα έχει βάλει σιλικόνη (-80)

Τα γενέθλιά της:
- Τη βγάζεις έξω για δείπνο (0)
- Τη βγάζεις έξω για δείπνο και δεν είναι μαγαζί που έχει SuperSport (+1)
- Καλά, είναι μαγαζί που έχει SuperSport (-2)
- Και είναι βραδιά προσφοράς (-3)
- Είναι μαγαζί που έχει SuperSport, είναι βραδιά προσφοράς και το πρόσωπό σου είναι βαμμένο στα χρώματα της ομάδας σου (-10)

Βραδινή έξοδος με την αντροπαρέα:
- Πας με τον κολλητό σου (-5)
- Ο κολλητός σου έχει έναν ευτυχισμένο γάμο (-4)
- Ο κολλητός σου είναι άγαμος (-7)
- Και οδηγάει μία Mustang (-10)
- Με αμερικανικές πινακίδες που γράφουν "GR8 N BED" (-15)

Βραδινή έξοδος:
- Την πας σινεμά (+2)
- Την πας σινεμά σε ταινία που της αρέσει (+4)
- Την πας σινεμά σε ταινία που σιχαίνεσαι (+6)
- Την πας σινεμά σε ταινία που λατρεύεις (-2)
- Εχει τίτλο "Φονικός Μπάτσος 3" (-3)
- Και δείχνει σάιμποργκς που τρώνε ανθρώπους (-9)
- Και είπες ψέματα ότι ήταν ευρωπαϊκός κινηματογράφος με θέμα τα ορφανά (-15)

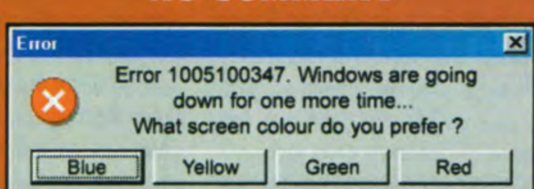
Η φυσική κατάστασή σου:
- Αναπτύσσεις εμφανή μπάκα (-15)
- Αναπτύσσεις εμφανή μπάκα και γυμνάζεσαι για να την ξεφορτωθείς (+10)
- Αναπτύσσεις εμφανή μπάκα και καταφεύγεις σε φαρδιά τζιν και φουσκωτά πουκάμισα (-30)
- Αναπτύσσεις εμφανή μπάκα και της λες "Δεν πειράζει, έχεις κι εσύ" (-8.000)

Το μέγα ερώτημα:
- Ρωτάει: "Σου φαίνομαι χοντρή;" (-1) (Ω ναι! Χάνεις πόντο έτσι κι αλλιώς!)
- Διστάζεις να απαντήσεις (-10)
- Απαντάς "Πού;" (-35)
- Οποιαδήποτε άλλη απάντηση (-20)

Επικοινωνία: (Οταν θέλει να μιλήσει για ένα πρόβλημα)
- Ακούς δείχνοντας προβληματισμένος (0)
- Ακους για πάνω από 30 λεπτά (+50)
- Ακους για πάνω από 30 λεπτά χωρίς να κοιτάξεις την τηλεόραση (+1.000)
- Καταλαβαίνει ότι αυτό συμβαίνει επειδή σε πήρε ο ύπνος (-2.000)

“ Η Intel κατάφερε να κατασκευάσει το ταχύτερο τρανζίστορ στον κόσμο, το οποίο "τρέχει" σε ταχύτητες 1.000 φορές μεγαλύτερες από αυτές που χρησιμοποιούνται στους σημερινούς επεξεργαστές.

NO COMMENT



e-PAPER: ΚΑΙ ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!

Ακόμη μία παγκόσμια αποκλειστικότητα για το "Μεταξύ μας"! Επειτα από αυτό, περιμένω να με καλέσουν και στο CNN...

Διευκρινίζω, καταρχήν, προτού προβώ στην αποκάλυψη της παγκόσμιας αποκλειστικότητας που εξασφάλισε για εσάς το "Μεταξύ μας", ότι το e-mail που ακολουθεί στάλθηκε στον Σεβαστό και Πολυχρονεμένο Αρχισυντάκτη κ. Κράτσα (θαυμαστά τα έργα Του), καθώς ο αποστολέας είναι πεπεισμένος ότι αυτός κρύβεται πίσω από την παρούσα στήλη.

Παρένθεση: Παρόμοιες επιστολές έχουν φτάσει και στα χέρια του Παντοδύναμου και Φιλέσπλαχνου Διευθυντή Σύνταξης (πολλά τα έτη Του) κ. Πατρίκου, με παρεμφερείς πεποιθήσεις. Κλείνει η παρένθεση και ανοίγει άλλη: Για όσους παραξενεύονται για τον τρόπο με τον οποίο απευθύνομαι στους Μεγάλους Ευεργέτες της ανθρωπότητας, κ.κ. Πατρίκο και Κράτσα, ας διαβάσουν τα προηγούμενα... επεισόδια και ας έρθουν να μετρήσουν τα σημάδια στην πλάτη μου από το κνούτο και τη γάτα με τις εννιά ουρές :-)

"Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Αυτό το e-mail πιστεύω ότι ταιριάζει περισσότερο στη στήλη 'Μεταξύ Μας'. Γιατί; Εξηγούμαι παρακάτω. Είμαι φοιτητής του Αυτοματισμού στο ΤΕΙ Χαλκίδας και σήμερα γράφαμε Η/Υ ΙΙ. Το θέμα ήταν ένα πρόγραμμα στη C++. Ολα καλά μέχρι εδώ... Η αφορμή για το e-mail είναι η... κεραμίδα που μας ήρθε όταν, πάνω στη συζήτηση για το πώς γράψαμε, κάποιος είπε: 'Στο χαρτί που το έγραψα το πρόγραμμα, έτρεχε κανονικά! Στον υπολογιστή κολλούσε!'.

*Ελα, Αλέκο;;; Δεν λέω, όλοι λέμε και κάνουμε μ(Σ.Σ.*CENCORED*)ς, αλλά απ' τη στιγμή που ειπώθηκε τούτο, ήταν και το θέμα της ημέρας! Σε μια στιγμή, όλοι μαζί είπαμε: 'Μεταξύ Μας!'.*

Ετσι κι έγινε! Αυτά είχα να πω, γι' αυτό το... όμορφο περιστατικό (πράγματι όμορφο - μας έφτιαξε τη διάθεση για τα καλά!). Δεν ξέρω ποιος είναι υπεύθυνος για τη στήλη τούτη, αλλά επειδή η υπόθεση μου μυρίζει πολύ Κράτσα :), έτσι κι έπραξα... Α! Πάρε και μία pic που έφτιαξα, αφότου είδα κάτι παρόμοιο στο τελευταίο 'PC Master' [έχω αρκετές τέτοιες, αλλά για την ώρα στέλνω μόνο αυτήν (να 'χω κάτι να στείλω next time!)]... Αντε byezzz και καλό καλοκαίρι!!!

Υ.Γ.: Θα σχολίαζα την κατάσταση που επικρατεί στο ΤΕΙ μας, αλλά το γράμμα το έγραψα με καλή διάθεση... Αλλη φορά το θάψιμο...

Αυτά.

Adios!!!"

Είδηση, λοιπόν! Εδώ οι μεγαλύτερες εταιρείες του χώρου πασχίζουν να αναπτύξουν το e-paper, το ηλεκτρονικό χαρτί, και εδώ στην Ελλαδίτσα μας το μοιράζουμε ήδη στους φοιτητές Πληροφορικής για να διευκολύνονται στις εξετάσεις τους!

ΑΝΑΤΡΙΧΙΑΣΑ!

Είπαμε ότι οι υπολογιστές πολλές φορές μας εκνευρίζουν και μας φτάνουν στα όρια της υπομονής μας. Οχι κι έτσι, όμως...

Κάθε ανάγνωση του δεκάλογου που ακολουθεί, προκαλούσε σύγκρυο στη σπονδυλική στήλη μου. Αν πραγματικά αγαπάτε τους υπολογιστές, ΜΗΝ ΤΟΝ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ!

1. Τίποτα δεν συγκρίνεται με τη χαρά της εγκατάστασης των Windows 95. Φτιάξτε ένα batch file με την εξής εντολή μέσα: "format c:". Βάλτε ένα shortcut στο desktop και δώστε του το όνομα "Internet Explorer" και το αντίστοιχο εικονίδιο. Επειτα από λίγο θα το έχετε ξεχάσει και σύντομα θα την πατήσετε. Δεν παίρνετε κανέναν πόντο γι' αυτό. Αρκεί η χαρά της εξερεύνησης του Plug'n'Play.

2. Με το κοπίδι ανοίξτε μερικές τρύπες στο μπαλάκι του ποντικιού σας. Ο κέρσορας στην οθόνη θα τρελαθεί τελείως, το βελάκι θα πηγαίνει σε εντελώς τυχαία σημεία. Τα προγράμματα θα ανοίγουν ράντομ. Αν ανοίξει το σωστό πρόγραμμα, κερδίζετε 10 πόντους. Αν ανοίξει άλλο, χάνετε 5.

3. Αλλάξτε τη θέση των πλήκτρων στο πληκτρολόγιο. Πολύ διασκεδαστικό για όσους χρησιμοποιούν πολύ κειμενογράφους. Το δοκίσαμα μαι εψώ. Κάθε σωστό γράμμα κερδίζει 7 πόντους, κάθε λάθος παίρνει 0.

4. Χαράξτε το mainboard του πισιού σας με το κοπίδι σε τυχαία σημεία. Δείτε τι επίπτωση έχει στα προγράμματα που χρησιμοποιείτε. Για κάθε SYSTEM FAILURE μήνυμα κερδίζετε 5 πόντους. Αν βγει καπνός, κερδίζετε 18 πόντους. Αν πέσει και η ασφάλεια κερδίζετε 30 πόντους.

5. Βάλτε ένα κομμάτι γυαλόχαρτο (κομμένο στο κατάλληλο μέγεθος) στο drive A:. Δώστε την εντολή "Format A:" και ακούστε το γλυκό ήχο ραπ που βγαίνει από το πισί. Μετά δοκιμάστε μια κανονική δισκέτα. Αν παίξει, χάνετε 10 πόντους και επαναλαμβάνετε. Αν όχι, κερδίζετε 20 πόντους.

6. Ρίξτε 7 σταγόνες νερό πάνω από την οθόνη, μέσα από τις τρύπες εξαερισμού. Προσέξτε η οθόνη να είναι σε λειτουργία. Αν βγει καπνός, κερδίζετε 10 πόντους. Αν η οθόνη γίνει μαύρη, κερδίζετε 11 πόντους. Αν δείτε μπουρμπουλήθρες, τότε ρίξατε πολύ νερό και χάνετε 5 πόντους.

7. Ανασηκώστε τον επεξεργαστή από τη μία πλευρά μόνο, τόσο που να φαίνονται τα ποδαράκια του. Τώρα κάνετε copy όλα τα προγράμματά σας σε διαφορετικά directories. Για κάθε επιτυχία παίρνετε 8 πόντους.

8. Αποσυνδέστε το φαν του επεξεργαστή. Αφήστε το πισί ανοιχτό όλη νύχτα και μετρήστε την επόμενη το πρωί τη θερμοκρασία του. 100 βαθμοί Κελσίου παίρνουν 1 πόντο. Κάθε 10 βαθμοί από εκεί και πάνω παίρνουν 1 πόντο έξτρα.

9. Δοκιμάστε αν ο Laser Printer εκτυπώνει σε γυαλόχαρτο. Σε βρεγμένο χαρτί; Σε εφημερίδα; Σε πλαστική σακούλα;

10. Χτυπήστε το σκληρό δίσκο με το σφυρί ελαφρά 3 φορές. Κάνετε scandisk. Για κάθε bad cluster παίρνετε 6 βαθμούς. Επαναλάβατε.

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

> **Ποια είναι η διαφορά IBM και Jurassic Park; Το ένα είναι θεματικό πάρκο γεμάτο από αρχαία μηχανικά τέρατα που τρομάζουν τους πελάτες και το άλλο είναι ταινία.**
>
> ***Enterprise Systems Journal***

> **Δος μοι πα στω και ταν γαν κινάσω.**
> ***(Βρες μου κάπου να σταθώ και θα κινήσω και τη Γη)***
>
> ***Αρχιμήδης***

Τώρα
ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ
στην Ελλάδα!

Παίξτε Multiplayer Board Games με τους φίλους σας ΔΩΡΕΑΝ!



Το καλοκαίρι μπήκε για τα καλά, φίλοι μου, και, εκτός από τον ιδρώτα, τρέχουν και οι... ειδήσεις! Δεν παραλείψαμε, λοιπόν, να φιλοξενήσουμε και αυτόν το μήνα στο "New Millennium" όλα τα νεότερα από τα μέτωπα της επιστήμης, του Διαστήματος και της έρευνας. Ακόμα μία περιπέτεια ξεκινά...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΤΟ "ΠΡΟΣΩΠΟ" ΤΟΥ ΑΡΗ

Οπως οι πιο "υποψιασμένοι" από εσάς θα κατάλαβαν ήδη, μιλάμε φυσικά για το περιβόητο "Πρόσωπο στον Αρη" που έχει προκαλέσει τα τελευταία χρόνια αμέτρητες συζητήσεις σχετικά με το αν πρόκειται για φυσικό σχηματισμό ή ανθρώπινο δημιούργημα. Ο Mars Global Surveyor το είχε ήδη φωτογραφήσει από κοντά για πρώτη φορά τον Απρίλιο του 1998. Τρία χρόνια μετά, το ίδιο διαστημόπλοιο βρέθηκε ξανά στην κατάλληλη θέση για να απαθανατίσει ακόμα μία πόζα της μεγάλης βεντέτας του Κόκκινου

Μάλλον... άνθρακες ο θησαυρός, αφού και η νέα φωτογράφηση, που έγινε σε απόσταση 450 χιλιομέτρων από το "πρόσωπο", δεν δείχνει σημάδια ανθρώπινης επέμβασης.





Πλανήτη. Το αποτέλεσμα το βλέπετε στην εικόνα που δόθηκε πριν από μερικές εβδομάδες στη δημοσιότητα από τη NASA, η οποία κοσμεί και τη στήλη μας: Μάλλον... άνθρακες ο θησαυρός, αφού και η νέα φωτογράφηση, που έγινε σε απόσταση 450 χιλιομέτρων από το "πρόσωπο", δεν δείχνει σημάδια ανθρώπινης επέμβασης, αλλά αποκαλύπτει απλώς ένα παιχνίδι της φύσης, από τα πολλά που κατά καιρούς συναντάμε. Ολα δείχνουν πως ένας ακόμη μύθος οδεύει με γοργά βήματα προς το τέλος του...

Οσοι ενδιαφέρεστε για περισσότερες πληροφορίες καθώς και να απολαύσετε μία τρισδιάστατη απεικόνιση του "προσώπου" (θα χρειαστείτε ειδικά γυαλιά), μπορείτε να επισκεφθείτε τη σελίδα http://www.msss.com/mars_images/moc/extended_may2001/face/index.html και... είναι σίγουρο πως θα μείνετε ικανοποιημένοι!



ΤΕΛΟΣ ΣΤΗ ΣΙΩΠΗ

Και, μάλιστα, όχι στη σιωπή των αμνών, αλλά των ανθρώπων! Στις 4 Ιανουαρίου 1998 έλαβε χώρα στο Οχάιο των ΗΠΑ η πρώτη επιτυχής μεταμόσχευση λάρυγγα. Ο 40χρονος Timothy Heidler, που είχε χάσει το λάρυγγα και τη φωνή του εδώ και 20 ολόκληρα χρόνια εξαιτίας ενός αυτοκινητικού ατυχήματος, κατάφερε, τελικά, έπειτα από μία εγχείρηση που κράτησε συνολικά 12 ώρες, να βρει και πάλι τη... μιλιά του! Σήμερα, τρία χρόνια μετά την πρωτοποριακή αυτή επέμβαση, οι γιατροί που έκτοτε παρακολουθούν στενά τον Heidler βεβαιώνουν πως η μεταμόσχευση δεν είχε απλώς τα επιθυμητά αποτελέσματα, αλλά ξεπέρασε κάθε προσδοκία, αφού ο 40χρονος είναι πλέον μέλος σε εκκλησιαστική

Τρία χρόνια μετά την πρωτοποριακή αυτή επέμβαση, οι γιατροί που έκτοτε παρακολουθούν στενά τον Heidler βεβαιώνουν πως η μεταμόσχευση δεν είχε απλώς τα επιθυμητά αποτελέσματα, αλλά ξεπέρασε κάθε προσδοκία.

χορωδία και δεν αντιμετωπίζει κανένα πρόβλημα, ξεπερνώντας σε απόδοση ακόμα και κατά πολύ εμπειρότερους ψάλτες!

Ηδη οι γιατροί του Cleveland Clinic Foundation στο Οχάιο ψάχνουν για νέους υποψηφίους προκειμένου να πραγματοποιηθεί και νέα μεταμόσχευση. Ενας τελευταίος προβληματισμός που υπήρχε σχετικά με τυχόν απόρριψη του μοσχεύματος από τον οργανισμό του ασθενούς αποδείχθηκε αβάσιμος, αφού όταν τον Απρίλιο του 1999 παρουσιάστηκε ένα φαινόμενο αρνητικής αντίδρασης του οργανισμού του Heidler στο μόσχευμα, οι γιατροί το αντιμετώπισαν επιτυχώς και άμεσα με χορήγηση των κατάλληλων φαρμάκων.

Να, λοιπόν, που σήμερα η επιστήμη δίνει ακόμα και φωνή σε όσους τη χάνουν! Ποιο θα είναι, άραγε, το επόμενο βήμα; Λέτε αύριο να δουν τα μάτια μας και μεταμόσχευση... μυαλού σε όσους δεν διαθέτουν αρκετό;

ΟΙ ΠΡΩΤΟΙ ΑΠΟΙΚΟΙ ΤΟΥ ΑΡΗ

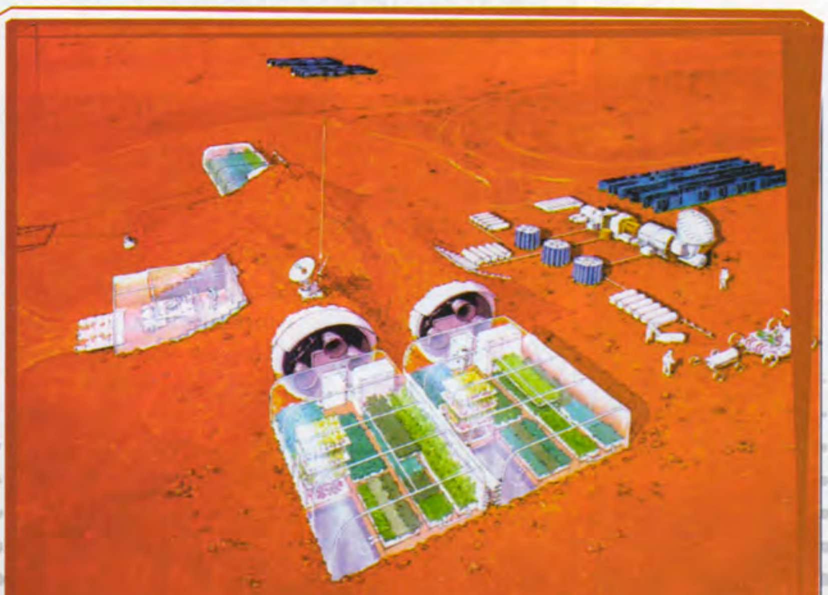
Αμέτρητες φορές το όνειρο της αποίκισης του Αρη έχει ερεθίσει τη φαντασία συγγραφέων επιστημονικής φαντασίας, που συχνά περιγράφουν με γλαφυρό τρόπο πολυπληθείς μελλοντικές αποικίες ανθρώπων στον Κόκκινο Πλανήτη. Να όμως που, όπως όλα δείχνουν, οι πρώτοι γήινοι που θα αποικίσουν τον Αρη δεν θα είναι άνθρωποι αλλά... φυτά! Ηδη, στο Πανεπιστήμιο της Φλόριδα έχει ξεκινήσει η καλλιέργεια βιοτεχνολογικά επεξεργασμένων φυτών που προγραμματίζεται να σταλούν στον Κόκκινο Πλανήτη το 2007 μέσα σε ένα μικροσκοπικό θερμοκήπιο που θα παραμείνει στο ειδικά κατασκευασμένο όχημα προσεδάφισης.



Ηδη, στο Πανεπιστήμιο της Φλόριδα έχει ξεκινήσει η καλλιέργεια βιοτεχνολογικά επεξεργασμένων φυτών που προγραμματίζεται να σταλούν στον Κόκκινο Πλανήτη το 2007 μέσα σε ένα μικροσκοπικό θερμοκήπιο.

Οι πρώτοι υποψήφιοι ανήκουν στο γένος των σταυρανθών και ένα σημαντικό στάδιο των βιολογικών μετατροπών που υφίστανται έγκειται στο να φωσφορίζουν με διαφορετικά χρώματα, ανάλογα με το είδος των προβλημάτων που τυχόν παρουσιάζονται στη διαβίωσή τους. Ετσι, οι επιστήμονες θα μπορούν, μελετώντας τις φωτογραφίες που θα στέλνει στη Γη το όχημα προσεδάφισης, να προσδιορίσουν αν όλα πηγαίνουν καλά ή εάν, για παράδειγμα, κάποιο φυτό χρειάζεται οξυγόνο, νερό ή κάποιο άλλο συστατικό.

Αν όλα πάνε καλά και τα φυτά επιβιώσουν στις δύσκολες κλιματολογικές συνθήκες του Αρη, τα πράγματα θα είναι ευκολότερα για τους μελλοντικούς ανθρώπους-αποίκους, αφού η σύνδεση του πρώτου κρίκου στη διατροφική αλυσίδα θα έχει επιτευχθεί. Από κει και έπειτα, ο δρόμος θα είναι ανοικτός για τις πρώτες μεγάλες καλλιέργειες, ενώ δεν αποκλείεται οι λαϊκές αγορές του 21ου αιώνα να διαθέτουν προς πώληση και... αρειανά φρούτα!





ΤΑΦΟΣ ΤΩΝ ΜΑΓΙΑ ΣΤΗΝ ΟΝΔΟΥΡΑ

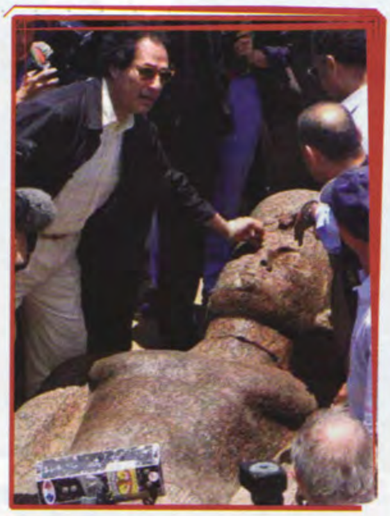
Ο Ιάπωνας αρχαιολόγος Seiichi Nakamura ανακάλυψε πρόσφατα στην Ονδούρα έναν ιδιαίτερα σημαντικό τάφο που ανήκει σε έναν από τους 16 ηγέτες της μεγάλης δυναστείας των Μάγια που βασίλεψαν ανάμεσα στο 426 και το 763 μ.Χ. Πρόκειται για την περίφημη δυναστεία των Copan, κατά τη διάρκεια της οποίας ο πολιτισμός των Μάγια γνώρισε τις μεγαλύτερες δόξες του.
Ο τάφος βρίσκεται σε μια περιοχή γεμάτη από αρχαιολογικά ευρήματα από την εποχή των Μάγια, η έκταση της οποίας ξεπερνά τα 70.000 τετραγωνικά

Ο τάφος βρίσκεται σε μια περιοχή γεμάτη από αρχαιολογικά ευρήματα από την εποχή των Μάγια, η έκταση της οποίας ξεπερνά τα 70.000 τετραγωνικά χιλιόμετρα.

χιλιόμετρα. Στην περιοχή αυτή, η οποία αποτελεί πλέον μία από τις μεγαλύτερες τουριστικές ατραξιόν της Ονδούρας λόγω ακριβώς του κορυφαίου αρχαιολογικού ενδιαφέροντος που παρουσιάζει, έχουν ήδη βρεθεί 36 σκελετοί, 20 κτήρια σε καλή κατάσταση, 37 κεραμικά αγγεία κ.ά. Αξίζει μάλιστα να αναφέρουμε πως μέχρι στιγμής έχουν ανακαλυφθεί οι σκελετοί 8 από τους 16 βασιλείς της δυναστείας. Α, και για να μην παραπονιέστε πως μόνο εμείς τα κάνουμε αυτά και θίγεται το εθνικό φιλότιμό σας, η κυβέρνηση της Ονδούρας κατασκευάζει έναν νέο αυτοκινητόδρομο σε απόσταση μόλις 3 χιλιομέτρων από την ακρόπολη των Copan...

ΝΕΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΣΤΗΝ ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ

Πρόσφατα (συγκεκριμένα στο τεύχος Μαΐου) είχαμε γράψει για τις σημαντικές υποθαλάσσιες ανασκαφές που διεξάγονται αυτή την εποχή στην Αλεξάνδρεια της Αιγύπτου από τον Γάλλο αρχαιολόγο Franck Goddio. Ηδη υπάρχουν αρκετά νεότερα, αφού τις τελευταίες εβδομάδες ανακαλύφθηκαν εκεί πάμπολλα χρυσά νομίσματα, κοσμήματα, τεράστια αγάλματα καθώς και βυθισμένα πλοία. Ολα αυτά ανήκουν στην αρχαία πόλη του Ηρακλείου, που οι Αιγύπτιοι έχτισαν θέλοντας να τιμήσουν τον Ηρακλή όταν επανέφερε το Νείλο στον κανονικό ρου, αποτρέποντας την καταστροφική πλημμύρα.



Τα περισσότερα από τα ευρήματα είναι καλοδιατηρημένα, ενώ ανάμεσά τους ξεχωρίζουν μία τεράστια γρανιτένια στήλη, το ύψος της οποίας ξεπερνά τα 2 μέτρα, καθώς και τα επιβλητικά αγάλματα θεών και Φαραώ.

Το πιθανότερο είναι πως το Ηράκλειο καταστράφηκε από κάποιο έντονο φυσικό φαινόμενο, μάλλον έναν ισχυρό σεισμό που είχε ως συνέπεια τη δημιουργία φοβερών παλιρροϊακών κυμάτων που "έπνιξαν" την πόλη. Ωστόσο, παρά το πέρασμα των αιώνων, τα περισσότερα από τα ευρήματα είναι καλοδιατηρημένα, ενώ ανάμεσά τους ξεχωρίζουν μία τεράστια γρανιτένια στήλη, το ύψος της οποίας ξεπερνά τα 2 μέτρα, καθώς και τα επιβλητικά αγάλματα θεών και Φαραώ. Ενα μικρό τμήμα των θησαυρών που ανακαλύφθηκαν μπορείτε να διακρίνετε και στις συνοδευτικές φωτογραφίες μας. Σίγουρα θα επανέλθουμε και άλλες φορές στις ανασκαφές του Goddio, αφού πρόκειται για ένα από τα κορυφαία αρχαιολογικά γεγονότα των ημερών μας...





ΟΙ ΡΙΖΕΣ ΤΟΥ... ΣΥΜΠΑΝΤΟΣ

Μία νέα, εξαιρετικά ενδιαφέρουσα αποστολή της NASA πρόκειται να ξεκινήσει στις 30 Ιουνίου: Το διαστημόπλοιο MAP (Microwave Anisotropy Probe) θα εκτοξευθεί από το Ακρωτήριο Κανάβεραλ με σκοπό την ανακάλυψη σωματιδίων που απέμειναν από το Big Bang, τη μεγάλη έκρηξη που "γέννησε" το Σύμπαν πριν από 14 δισεκατομμύρια χρόνια!

Το MAP, που κόστισε στη NASA 145 εκατομμύρια δολάρια, θα ταξιδέψει 1,7 εκατομμύρια χιλιόμετρα μακριά από τη Γη και θα καταγράψει κάθε απειροελάχιστη διαφορά θερμοκρασίας που συναντά.

Το MAP, που κόστισε στη NASA 145 εκατομμύρια δολάρια, θα ταξιδέψει 1,7 εκατομμύρια χιλιόμετρα μακριά από τη Γη και θα καταγράψει κάθε απειροελάχιστη διαφορά θερμοκρασίας που συναντά (ακόμα και εκατομμυριοστά ενός βαθμού Κελσίου), ψάχνοντας για ακτινοβολίες από μικροκύματα που συμμετείχαν στο Big Bang. Οι επιστήμονες πιστεύουν ότι θα έχουν τη δυνατότητα, 18 μήνες έπειτα από την έναρξη της αποστολής, να ανακοινώσουν σημαντικά ευρήματα που θα αφορούν στη δημιουργία του Σύμπαντος.
Φυσικά, το MAP είναι το ίδιο θερμικά και ηλεκτρικά μονωμένο ώστε να αποφευχθεί η πιθανότητα μιας λανθασμένης μέτρησης εξαιτίας μιας, μικρής έστω, μεταβολής στη θερμοκρασία του ίδιου του διαστημόπλοιου. Οσο για εμάς, περιμένουμε με ανυπομονησία να μάθουμε όλα τα νεότερα για τις... ρίζες μας!

ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΓΙΑ ΤΑ ΟΜΟΡΦΑ ΦΛΑΜΙΝΓΚΟΣ

Τα πανέμορφα φλαμίνγκος της Κένυα φαίνεται πως αντιμετωπίζουν σοβαρότατο πρόβλημα με την αυξανόμενη μόλυνση στις δύο λίμνες, Bogoria και Nakuru, όπου ευδοκιμούν. Τους τελευταίους δύο μήνες πολλές εκατοντάδες από τα υπέροχα ροζ πουλιά έχουν βρεθεί νεκρά, ενώ η WWF έχει ήδη ξεκινήσει έρευνες προκειμένου να προσδιοριστούν τα ακριβή αίτια των θανάτων και να αποφευχθεί ακόμα μία μεγαλύτερη καταστροφή του πληθυσμού τους.

Παρόμοιοι μαζικοί θάνατοι έχουν συμβεί και στο παρελθόν, καθώς 40.000 φλαμίνγκος το 1993 και 20.000 το 1995 βρέθηκαν νεκρά, ενώ στο αίμα τους ανακαλύφθηκαν τοξίνες σε υψηλή περιεκτικότητα. Επιπλέον, σε πρόσφατες αναλύσεις βρέθη-

Το 80% των φλαμίνγκος ζουν στην Αφρική, ο δε πληθυσμός τους μειώνεται με ρυθμό που πλησιάζει το 1% κάθε χρόνο.

καν εννέα βαριά μέταλλα στο αίμα των φλαμίνγκος, όπως μόλυβδος, ψευδάργυρος, σίδηρος κ.λπ. συσσωρευμένα σε μεγάλες ποσότητες. Οι επιστήμονες πιστεύουν ότι τα μέταλλα αυτά δημιουργούν σημαντικό πρόβλημα στα φλαμίνγκος όταν αποδημούν, οπότε πρέπει να καλύψουν πετώντας περισσότερα από 250 χιλιόμετρα ημερησίως, με συνέπεια ο οργανισμός τους να



μην αντέχει και να ταλαιπωρείται σε υπερβολικό βαθμό, προκαλώντας ακόμα και τον θάνατο! Αξίζει να σημειωθεί πως το 80% των φλαμίνγκος ζουν στην Αφρική, ο δε πληθυσμός τους μειώνεται με ρυθμό που πλησιάζει το 1% κάθε χρόνο, κάτι που σημαίνει ότι, αν δεν παρθούν μέτρα, σε 100 χρόνια τα συμπαθέστατα πτηνά θα έχουν εξαλειφθεί πλήρως από τη "μαύρη" ήπειρο. Προς το παρόν, δεν είναι ακόμα γνωστό στους επιστήμονες αν υπάρχει κάποιος συγκεκριμένος συνδυασμός χημικών που επιδρά αρνητικά στον οργανισμό των φλαμίνγκος. Αυτό που πρέπει, ωστόσο, να είναι πια γνωστό σε όλους είναι ότι, αν συνεχίσουμε να θυσιάζουμε τα πάντα στο βωμό της ανάπτυξης, σύντομα θα μείνουμε ολομόναχοι σε αυτόν τον πλανήτη...





X-FILES: ΚΑΙ ΕΝΑΤΟΣ ΚΥΚΛΟΣ

Η δημοφιλής σειρά των X-Files θα συνεχιστεί, τελικά, και για ένατη συνεχόμενη σεζόν, αυτή τη φορά όμως χωρίς τον Mulder. Οπως δήλωσε ο David Duchovny, αυτή τη φορά δεν θα λάβει μέρος στη σειρά ούτε καν ως γκεστ σταρ, θεωρώντας ότι έκλεισε τον κύκλο του στο ρόλο του πράκτορα του FBI, που προσπαθεί να αποτρέψει την αποίκιση του πλανήτη μας από τους εξωγήινους. Οι άλλοι δύο πρωταγωνιστές, Gillian Anderson και Robert Patrick, θα συνεχίσουν κανονικά τις εμφανίσεις τους.

Στην Ελλάδα ο Antenna δείχνει ήδη τα επεισόδια των X-Files από την αρχή, έχοντας μέχρι στιγμής προβάλει ολόκληρο τον πρώτο κύκλο της σειράς και ενώ κοντεύει να ολοκληρώσει και τον δεύτερο.

Στην Ελλάδα ο Antenna δείχνει ήδη τα επεισόδια των X-Files από την αρχή, έχοντας μέχρι στιγμής προβάλει ολόκληρο τον πρώτο κύκλο της σειράς και ενώ κοντεύει να ολοκληρώσει και τον δεύτερο. Οσοι από εσάς δεν θέλετε να περιμένετε μέχρι να φτάσει στον όγδοο, ιδού μερικά απ' όσα συνέβησαν στο τελευταίο επεισόδιό του (αν θέλετε να μείνετε σε αγωνία, σταματήστε το διάβασμα εδώ!):

- Ο Skinner πυροβολεί και σκοτώνει τον Krycek.
- Η Scully γεννά ένα υγιέστατο μωράκι. Τη στιγμή της γέννησης ένα φωτεινό άστρο λάμπει στον ουρανό, ενώ λίγο αργότερα οι τρεις Μάγοι (Lone Gunmen) φέρνουν δώρα στο νεογέννητο.
- Ο Mulder και η Scully αντιλαμβάνονται πως είναι μάταιο να αντιστέκονται στον έρωτά τους και φιλιούνται με πάθος στην τελευταία σκηνή του επεισοδίου!

Τέλος, η σειρά με τους Lone Gunmen δεν σημείωσε εμπορική επιτυχία και δεν θα συνεχιστεί. Κρίμα!


To auction site
BACK TITLE
Από δ έως
www.e-ba
Βρείτε τώρα τα παιχνίδια
που πάντα ψάχνατε
στο φεστιβάλ
δημοπράτησης
κλασικών παιχνιδιών
του e-bazaar


e-bazaar
παρουσιάζει...
FESTIVAL
22 Ιουλίου 2001
zaar.gr
Συμμετέχουν:
Despec
MULTIMEDIA
systems
dionic
THE FUTURE OF TECHNOLOGY
BEACON
MULTIMEDIA
CD MEDIA
www.cdmedia.gr

INTEL PLAY QX3 MICROSCOPE

Αφήστε τη φαντασία σας ελεύθερη!

Εχουν βγει αρκετές ταινίες σχετικά με τον μαγευτικό "μικρόκοσμο" που βρίσκεται γύρω μας και τον οποίο δεν μπορούμε να παρατηρήσουμε λόγω του μεγέθους μας. Ολα αυτά, όμως, ίσχυαν μέχρι σήμερα! Το QX3 Microscope της σειράς Intel Play έρχεται να μας συρρικνώσει και να μας βάλει σε έναν κόσμο τόσο μακρινό αλλά και τόσο κοντινό. Let the show begin!

του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

Το ιδιαίτερα έξυπνο παιχνίδι της Intel σκοπεύει να μας κάνει να περάσουμε ατελείωτες ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή μας, όχι παίζοντας κάποιο παιχνίδι ή περνώντας την ώρα μας άσκοπα, αλλά εξερευνώντας τον μικροσκοπικό κόσμο που βρίσκεται γύρω μας έως την παραμικρή λεπτομέρειά του.

QX3 MICROSCOPE

Το ηλεκτρονικό αυτό μικροσκόπιο που στέλνει την εικόνα στην οθόνη του υπολογιστή μας σε πραγματικό χρόνο έχει εντυπωσιακό design. Σε κάποια σημεία το πλαστικό κάλυμμα είναι διαφανές δίνοντάς μας τη δυνατότητα να δούμε την πλακέτα που βρίσκεται στο εσωτερικό του και τον τριπλό ασημένιο φακό που είναι και η κυρίως συσκευή. Το QX3 αποτελείται από δύο κομμάτια: το φακό και τη βάση. Ο φακός μπορεί να αποσπαστεί από το στήριγμα έτσι ώστε να δούμε από κοντά αντικείμενα που είναι δύσκολο να χωρέσουν στην πλακέτα του stand. Στο grab του πλαστικού εξωτερικά φακού, θα βρούμε τη ροδέλα απ' όπου ρυθμίζουμε το zoom ανάλογα με το μέγεθος του αντικειμένου που παρατηρούμε ή με το πόσο αναλυτικά επιθυμούμε να το δούμε. Θα βρούμε, επίσης, τρεις σκάλες (200x, 60x και 10x) που μπορούμε εύκολα να ξεχωρίσουμε από τα ευκρινέστατα νούμερα που τις ξεχωρίζουν. Στο πάνω μέρος του φακού βρίσκεται το μοναδικό κουμπάκι της συσκευής, πάνω στο οποίο έχει χαραχθεί το σχήμα μιας ανάγλυφης κάμερας. Στη συνέχεια θα δούμε τη λειτουργία του συγκεκριμένου κουμπιού και θα λύσουμε το μυστήριο της κάμερας μια για πάντα. Το δεύτερο κομμάτι της συσκευής, η βάση, έχει στο πάνω μέρος της έναν βραχίονα στον οποίο εφαρμόζει ο φακός. Με τη διπλή ροδέλα που βρίσκεται στο πίσω μέρος της ανεβοκατεβάζουμε την πλάκα όπου τοποθετούμε το υπό παρατήρηση αντικείμενο. Με αυτόν τον τρόπο ρυθμίζουμε την απόσταση της πλάκας από το φακό, έτσι ώστε να εστιάσουμε σωστά και να πετύχουμε απόλυτη ευκρίνεια εικόνας. Κάτω από την πλάκα της βάσης και αντίστοιχα στο κάτω μέρος του φακού υπάρχουν οι δύο λάμπες του συστήματος που ρίχνουν φως στο έντομο ή σε οτιδήποτε άλλο παρατηρούμε.



Στο πίσω μέρος της βάσης, πιέζοντας και το μοναδικό κουμπί που υπάρχει εκεί, θα βρούμε μία κρύπτη. Εννέα στους δέκα ανθρώπους πιστεύουν αρχικά πως είναι θέση για μπαταρίες. Επειτα από λίγη ώρα, όμως, επιστημονικής παρατήρησης ανακαλύπτουμε πως είναι απλώς ο αποθηκευτικός χώρος του μικροσκοπίου. Τι θα αποθηκεύσουμε εκεί; Ξέχασα να σας πω ότι στο κουτί εκτός από το manual και το απαραίτητο CD-ROM με το software της συσκευής, θα βρούμε ένα σακουλάκι με spare πλάκες, μία λαβίδα, μικρά αεροστεγή μπουκαλάκια για να βάζουμε τα υπό παρατήρηση δείγματα και τρεις σειρές από slides που θα μας εντυπωσιάσουν. Στο καλώδιο θα παρατηρήσουμε από την πρώτη στιγμή μια μεγάλη ταινία που μας προειδοποιεί να μη βάλουμε το βύσμα στο USB port του υπολογιστή μας, αν δεν κάνουμε πρώτα install.

ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Η διαδικασία εγκατάστασης του λογισμικού είναι πολύ εύκολη και δεν θα πάρει πάνω από μερικά λεπτά. Μόλις τελειώσει η εγκατάσταση θα ανοίξει η κεντρική οθόνη του μικροσκοπίου και ένα παραθυράκι που μας προτρέπει να συνδέσουμε το μικροσκόπιο στον υπολογιστή μας. Και μετά... μαγεία! Αυτόματα θα ανάψει η κάτω λάμπα του QX3 και μία φωτεινή οθόνη, που γύρω της υπάρχουν τα απαραίτητα κουμπιά για τις λειτουργίες του. Η οθόνη σβήνει και ανάβει ξανά στο πλαίσιο της διαδικασίας αλλαγής των ρυθμίσεων των γραφικών. Θα μπορέσετε να δείτε εικόνες από το QX3 μόνο σε 800x600 pixels mode. Οι βαρετές διαδικασίες, όμως, τε-



Τα αξεσουάρ που συνοδεύουν το QX3 Microscope.

λείωσαν, ας μπούμε στην ουσία. Το πρώτο που πρέπει να κάνουμε είναι να βρούμε ένα δείγμα, είτε κάποιο από τα slides, είτε κάποιο πολύ μικρό αντικείμενο, ή έντομο που θέλαμε από καιρό να δούμε από κοντά. Το τοποθετούμε στην πλάκα της βάσης και αμέσως βλέπουμε κάτι να κουνιέται στην οθόνη. Στην αρχή οι κινήσεις μας θα είναι λιγάκι άγαρμπες μέχρι να εξοικειωθούμε και να βρούμε το ακριβές σημείο όπου "κοιτάει" ο φακός. Οπότε καλό είναι να ρυθμίσουμε το zoom στο 10x, έτσι ώστε να έχουμε μεγαλύτερο εύρος εικόνας και να μπορέσουμε να βάλουμε το αντικείμενο που θα παρατηρήσουμε στη σωστή θέση. Αν η εικόνα είναι θολή, απλώς θα πρέπει να ρυθμιστεί το ύψος της πλάκας (με τη διπλή ροδέλα στο πίσω μέρος της βάσης) για να εστιάσει ο φακός και... ιδού!

MICROSCOPE

Το τοπίο ξεκαθάρισε και επιτέλους βλέπουμε πως το slide που τοποθετήσαμε είναι ένα κόκκινο έντομο που μοιάζει με μύγα. Ρυθμίζοντας το zoom στο 60x τα βλέπουμε όλα! Το έντομο τώρα πιάνει περίπου το 1/3 μιας 17άρας οθόνης και φαίνεται πεντακάθαρα (αφού πρώτα εστιάσουμε). Αν αρχίσω να σας γράφω για τη φρίκη του εντόμου, θα χρειαστούμε δύο τεύχη, οπότε ας συνεχίσουμε με τα χαρακτηριστικά του QX3. Οσον αφορά στα zoom του μικροσκοπίου, θα πρέπει να πούμε πως η θέση 60x είναι ό,τι καλύτερο. Συνήθως σε αυτή τη θέση έχουμε μία καθαρή εικόνα μικρών αντικειμένων και αρκετά καλή μεγέθυνση. Για να δώσω ένα παράδειγμα, τοποθετώντας το φακό στη θέση 60x μπορούμε να δούμε μία τρίχα μεγεθυσμένη τόσο ώστε το πάχος της να είναι όπως αυτό ενός μολυβιού. Στη θέση 10x έχουμε μία γενική εικόνα του αντικειμένου και σίγουρα καθόλου ικανοποιητική μεγέθυνση. Από την άλλη πλευρά, τοποθετώντας το φακό στο 200x, είναι αρκετά δύσκολη η εστίαση. Θέλει αρκετή ώρα και υπομονή για να επιτευχθεί, καθώς ο φακός εστιάζει μόλις σε λίγα χιλιοστά. Οταν καταφέρουμε να "ξεθολώσουμε" την εικόνα σε αυτή τη θέση, θα διαπιστώσουμε πως βλέπουμε μόνο ένα μικρό σημείο του αντικειμένου που έχουμε τοποθετήσει και μάλιστα με πολλές σκιές, καθώς ο φωτισμός δεν είναι επαρκής σε τόσο λεπτομερείς μεγεθύνσεις. Βέβαια, αυτό είναι κάτι που διορθώνεται, καθώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε εξωτερικό φωτισμό, εκτός από αυτόν του μικροσκοπίου. Σίγουρα, όμως, η θέση 200x είναι για "επαγγελματίες" και θα μας πάρει λίγο καιρό για να εξοικειωθούμε. Στο ταμπλό που υπάρχει γύρω από την οθόνη όπου φαίνεται το δείγμα μας υπάρχουν κάποιες ενδείξεις. Εδώ θα πρέπει να σημειώσω πως αν κάποιος θέλει να ζητήσει "βοήθεια" από το πρόγραμμα και απευθυνθεί στο γνωστό help που βρίσκεται πάνω δεξιά στην οθόνη, μάλλον θα ξαφνιαστεί πριν να αρχίζει να βρίζει. Βλέπετε δεν υπάρχει το χαρακτηριστικό κειμενάκι, αλλά ακούγεται μία φωνή με τυπική αμερικανική προφορά που μας εξηγεί κάθε εικονίδιο που "ακουμπάμε" με το δείκτη. Το αποτέλεσμα είναι ότι πρέπει να ακούσουμε και δεύτερη, ίσως και τρίτη φορά τον "εκφωνητή" να μας εξηγεί τις λειτουργίες, κάτι όχι και τόσο πρακτικό για κάποιους. Το συγχωρούμε, πάντως, λόγω της γενικότερης απλότητας του προγράμματος. Πάνω δεξιά στην οθόνη, λοιπόν, βρίσκουμε τις ενδείξεις των λυχνιών. Μπορούμε να επιλέξουμε είτε την πάνω λυχνία (top), που βρίσκεται στο φακό, είτε την κάτω (bottom) που βρίσκεται κάτω από την πλάκα του δείγματος. Σαφώς καλύτερο φωτισμό δίνει η πάνω λυχνία αφού καταφέρνει και φωτίζει ομοιόμορφα το αντικείμενο. Οταν, αντίθετα, το φως έρχεται κάτω από την πλάκα, δεν βλέπουμε τα χρώματα και το μόνο που ξεχωρίζουμε είναι το διάγραμμα του δείγματος. Ανάμεσα στις ενδείξεις για τις λυχνίες, υπάρχει το εικονίδιο "Brightness" απ' όπου μπορούμε να ρυθμίσουμε την ένταση με την οποία θα φωτίζουν οι λάμπες. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε πως δεν μας δίνεται η επιλογή να έχουμε και τα δύο φώτα αναμμένα, γιατί σε αυτή την περίπτωση θα βλέπαμε μια λάμψη και τίποτε άλλο.

QX3

ΥΠΕΡ

- Εξαιρετικές μεγεθύνσεις!
- Καλός ήχος
- Ποιότητα κατασκευής
- Επιλογές βιντεοσκόπησης

ΚΑΤΑ

- Αδύνατη εστίαση εκτός βάσης



Το menu απ' όπου μπορούμε να επέμβουμε στην εικόνα.

SNAPSHOTS & MOVIES

Κάτω αριστερά από την οθόνη όπου παρουσιάζεται το δείγμα, υπάρχει το εικονίδιο με τη φωτογραφική μηχανή (Snapshot). Κάνοντας κλικ σε αυτό, όπως όλοι ήδη καταλάβατε, το πρόγραμμα "πιάνει" την εικόνα που βλέπουμε εκείνη τη στιγμή στην οθόνη μας. Η φωτογραφία αποθηκεύεται στο directory που έχει ήδη κατασκευάσει το software του QX3. Εδώ θα ανοίξουμε μια παρένθεση για να εξηγήσουμε τι



είναι αυτό το μικρό πράσινο κουμπάκι με την ανάγλυφη κάμερα που βρίσκεται πάνω στο μικροσκόπιο. Αυτός ο "σατανάς" λοιπόν έχει την ίδια λειτουργία με το snapshots. Πατώντας το, δηλαδή, σώζουμε την εικόνα που "βλέπει" ο φακός και εμείς. Εδώ υπάρχει όμως ένα μικρό προβληματάκι. Αν το μικροσκόπιο κουνηθεί έστω και ελάχιστα, ο φακός χάνει το focus με αποτέλεσμα να βλέπουμε μια θολούρα. Για να καταφέρει κάποιος να πατήσει το κουμπί χωρίς να κουνήσει το μικροσκόπιο και να θολώσει την εικόνα, θα πρέπει να έχει τη σταθερότητα καρδιοχειρουργού. Οπότε καλύτερα να ξεχάσουμε αυτό το "άχρηστο" κουμπί και να κάνουμε τη δουλειά μας από την αντίστοιχη ένδειξη του υπολογιστή. Μπορεί, βέβαια, να ρωτήσει κάποιος γιατί υπάρχει αυτό το κουμπί σε αυτό το σημείο. Μάλιστα... Εδώ ανοίγουμε το κεφάλαιο "μεγάλη θολούρα". Ο φακός, λοιπόν, είναι αποσπώμενος από τη βάση του μικροσκοπίου, έτσι ώστε να μπορούμε να τον βγάζουμε και να τον τοποθετούμε σε αντικείμενα που δεν χωράνε σε αυτήν (για να δούμε τους πόρους του δέρματός μας κ.λπ.). Οπως ήδη θα καταλάβατε, δεν υπάρχει περίπτωση να καταφέρουμε να κρατήσουμε το φακό με απόλυτη σταθερότητα, έτσι ώστε να μη θολώνει καθόλου η εικόνα. Οπότε εδώ αντιμετωπίζουμε το μεγάλο και μοναδικό πρόβλημα της συσκευής. Ολα είναι ωραία και καλά όσο είναι στη βάση. Οταν φεύγει από εκεί, όμως, γίνεται ένα άχρηστο αντικείμενο που απλώς μας "τρώει" το USB port. Κλείνουμε το κεφάλαιο πρόβλημα και συνεχίζουμε με το εικονίδιο με τη χαρακτηριστική κάμερα (record movie) που βρίσκεται στα δεξιά της οθόνης. Από εδώ μπορούμε να τραβήξουμε βιντεάκια μέχρι και μίας ώρας. Αν βάλετε κάποιο έντομο (ζωντανό εννοείται και χωρίς φτερά!) στην πλάκα, θα έχετε μία πρωτότυπη ταινία, όπου θα βλέπετε πεντακάθαρα τις κινήσεις και τη συμπεριφορά του. Στη μέση και κάτω από την κεντρική οθόνη υπάρχει το Recycle Bin για να "στέλνουμε" κατευθείαν τις άχρηστες εικόνες και τα βίντεο.

Αφού τα είδαμε όλα εδώ, ας πάμε στο επόμενο menu. Κάνουμε κλικ στο βελάκι που βρίσκεται κάτω αριστερά στην οθόνη και...

THE SHOW

Καλώς ήρθατε στο αγαπημένο μου κομμάτι. Είμαστε στο δεύτερο menu του προγράμματος και οι ενδείξεις που βλέπουμε (show, f/x) μας προϊδεάζουν για κάτι καλό. Το "στήσιμο" είναι το ίδιο με το προηγούμενο, μόνο που τώρα στα δεξιά της οθόνης δεν βρίσκουμε τις ενδείξεις των λυχνιών αλλά πέντε ευκρινέστατα εικονίδια με έντονα χρώματα. Ας τα πάρουμε με τη σειρά, όμως, ξεκινώντας με το πρώτο (Collection) από πάνω. Ολη η συλλογή με τις εικόνες που έχουμε σώσει με το μικροσκόπιο εμφανίζεται στη μικρή οθόνη του κέντρου, εκεί δηλαδή όπου βλέπαμε το αντικείμενο προς παρατήρηση. Από εδώ μπορούμε να δούμε τι καλό έχουμε τραβήξει και να πετάξουμε τα άχρηστα jpgs και avis στο πανταχού παρόν Recycle Bin. Συνεχίζοντας την πορεία μας προς τα κάτω, ανοίγουμε το δεύτερο στη σειρά εικονίδιο (Paint). Θα μπορούσε να λεγόταν και Laugh (γέλιο), αφού μπορούμε να φτιάξουμε μέσω αυτού αστείες φωτογραφίες. Οι βασικότερες λειτουργίες των σχεδιαστικών προγραμμάτων υπάρχουν εδώ, κάνοντας εύκολη, για παράδειγμα, τη μεταφορά του κεφαλιού μας στο σώμα ενός μυρμηγκιού. Αφήστε, λοιπόν, τη φαντασία σας να οργιάζει και θα κάνετε "θαύματα". Με την επιλογή F/x μπορούμε να προσθέσουμε κάποια εφέ στις φωτογραφίες μας, όπως να τις κάνουμε ασπρόμαυρες, ψυχεδελικές ή οτιδήποτε άλλο θέλουμε.

Συνεχίζοντας στο "Print", δεν φαντάζομαι να χρειάζεστε ιδιαίτερες εξηγήσεις. Εκτυπώνουμε οποιαδήποτε φωτογραφία θέλουμε με τρεις διαφορετικούς τρόπους. Ορεξη να 'χουμε. Τέλος, εδώ θα βρούμε το καλύτερο σημείο του προγράμματος. Μόλις ανοίξουμε το "Show" θα δούμε την κλασική οθόνη στο κέντρο και στα δεξιά πέντε περίεργες επιλογές. Δεν υπάρχουν ονόματα, μόνο σχέδια πάνω στα εικονίδια. Επιλέγω το τέταρτο, όπου πάνω του υπάρχει μία ηλεκτρική κιθάρα και ξεκινάει μια περίεργη μουσική, η οποία σε συνδυασμό με τις γρήγορες εναλλαγές των φωτογραφιών που έχω σώσει δημιουργούν ένα "πωρωτικό" μουσικό ντοκιμαντέρ. Ακουσα και τα πέντε κομμάτια που είναι καταπληκτικά και ταιριάζουν απόλυτα με το όλο σκηνικό.

Οι άνθρωποι της Intel έχουν κάνει εξαιρετική δουλειά με τους ήχους του QX3 που είναι πρωτότυποι και αστείοι. Χαρακτηριστικό είναι πως όταν κλείνουμε το πρόγραμμα, ακούγεται μία φωνή που εκφράζει απογοήτευση με έναν πολύ αστείο τρόπο. Εδώ υπάρχει και η επιλογή "Create Show", όπου μπορούμε να επιλέξουμε τη σειρά με την οποία θέλουμε να εναλλάσσονται οι φωτογραφίες μας κατά τη διάρκεια του show.



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ενα παιχνίδι για μεγάλα παιδιά ή για μεγάλους που νιώθουν παιδιά. Το QX3 της Intel είναι διασκεδαστικό, εντυπωσιακό και αν μη τι άλλο πρωτότυπο. Δεν είναι καθόλου δύσκολο στη χρήση και δεν νομίζω να το βαρεθεί κάποιος εύκολα. Αν δεν είχε τα προβλήματα με την εστίαση της εικόνας όταν το βγάζουμε από τη βάση του, θα ήταν όλα τέλεια καθώς κάνει τη δουλειά του ως μικροσκόπιο πολύ καλά (θα εκπλαγείτε με την ικανότητα του 200x zoom να μεγεθύνει τα πιο μικροσκοπικά αντικείμενα) και είναι ιδιαίτερα ψυχαγωγικό και ικανό να μας απασχολήσει για μέρες. Το QX3 Microscope μας "παρέδωσε" η Microland που είναι και η μόνη εταιρεία που το διαθέτει στη χώρα μας. Η τιμή του ανέρχεται στις 37.500 δρχ. + ΦΠΑ.

Dvdcool.gr

Ενα PC, μία σύνδεση και ένα modem είναι ό,τι χρειάζεστε για να μπείτε στο dvdcool.gr. Καλό θα είναι να έχετε κάπου ένα DVD player και, βέβαια, όρεξη να παρακολουθήσετε αμέτρητες ταινίες (ποιος δεν έχει!). Το site είναι ένα ηλεκτρονικό DVD shop, το οποίο οι λάτρεις του κινηματογράφου θα αγαπήσουν και πολλοί "νέοι" θα μυηθούν στο μαγικό κόσμο του.

του Θανάση Αγγέλου
thanasis@compupress.gr

Καθημερινά όλο και περισσότεροι άνθρωποι του πλανήτη Γη κάνουν τα ψώνια τους μέσα από το Δίκτυο. Υπάρχουν ιστοσελίδες όπου μπορούμε να βρούμε κυριολεκτικά τα πάντα και σε πολύ καλές τιμές. Τι ζητάμε; Εχεμύθεια, ασφάλεια και βέβαια καλή ποιότητα των προϊόντων που αγοράζουμε. Αν, για παράδειγμα, ψωνίσω από κάποιο site ένα ρολόι και διανεμηθούν τα προσωπικά στοιχεία μου σε 4.692 ανθρώπους, χρεώσουν 2.000 δολάρια την πιστωτική κάρτα μου, το ρολόι κάνει να έρθει 94 ημέρες και, τελικά, δεν έχει καλό μηχανισμό... τότε μάλλον η σταδιοδρομία μου ως πελάτη ηλεκτρονικών καταστημάτων έχει τελειώσει διά παντός. Το προαναφερθέν αποτελεί, φυσικά, ένα ακραίο παράδειγμα και να είστε σίγουροι πως τίποτε απ' όλα αυτά δεν πρόκειται να σας συμβεί στο www.dvdcool.gr. Βρισκόμαστε, λοιπόν, μπροστά στον υπολογιστή μας, είμαστε συνδεδεμένοι στο Δίκτυο και αποφασίζουμε να κάνουμε μία βόλτα στο μεγαλύτερο ελληνικό ηλεκτρονικό DVD club για να αγοράσουμε μία, δύο, άντε δέκα το πολύ ταινίες για το επόμενο βράδυ (μέσα σε μία εργάσιμη μέρα οι ταινίες θα είναι στο σπίτι σας). Να ξέρετε πως εδώ θα βρείτε όλες τις ταινίες που κυκλοφορούν σε DVD-ROM στην ελληνική αγορά και όχι μόνο. Τι κάνει, όμως, το εν λόγω site καλύτερο από ένα μη ηλεκτρονικό video club; Καταρχήν, δεν χρειάζεται να φύγουμε από το σπίτι μας για να επιλέξουμε και να αγοράσουμε την αγαπημένη μας ταινία. Ταλαιπωρία τέλος, λοιπόν. Επιπλέον έχουμε καθημερινή και γρήγορη ενημέρωση, καθώς οι τίτλοι ανανεώνονται συνεχώς με όλες τις κυκλοφορίες της ελληνικής και παγκόσμιας αγοράς. Και βέβαια - όπως προαναφέραμε - το dvdcool.gr μας προσφέρει ταχύτητα παραλαβής των προϊόντων και ασφάλεια όσον αφορά στις οικονομικές συναλλαγές με πιστωτική κάρτα. Ας πάμε όμως μαζί στους "χώρους" και στα "ράφια" του για να το δούμε αναλυτικά.



Η κεντρική σελίδα του dvdcool.gr.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Πληκτρολογώντας www.dvdcool.gr μεταφερόμαστε στο εν λόγω ηλεκτρονικό κατάστημα. Αξίζει να περιμένουμε μερικά δευτερόλεπτα για να δούμε το cool flash intro και να ακούσουμε αυτό το περίεργο jazz instrumental που είναι η μουσική επένδυση της εισαγωγής.

Ενώ χαζεύουμε τις παλιές κλασικές ταινίες που προβάλλονται στον τοίχο από μία "αρχαία" μηχανή προβολής (flash intro) ξεδιπλώνεται στην οθόνη η κεντρική σελίδα του καταστήματος. "Ταινίες" είναι το πρώτο που μας έρχεται στο μυαλό καθώς εμφανίζονται όλο περισσότερα covers τίτλων που μόλις έχουν κυκλοφορήσει, άλλων που αναμένονται και άλλων που είναι στις προσφορές του dvdcool. Τα νέα της ιστοσελίδας, κινητή τηλεφωνία (τι σχέση έχει αυτό;), οι προτάσεις του club για φιλμ που κυκλοφορούν σε DVD, η αγορά DVD players, το ερωτηματολόγιο με το οποίο θα συμβάλουμε στην καλύτερη λειτουργία του site και η mailing list όπου καταχωρίζοντας το e-mail μας θα έχουμε συνεχή ενημέρωση για τις εξελίξεις του χώρου, βρίσκονται στο κέντρο της μακριάς σελίδας. Στα δεξιά η έξυπνη αναζήτηση ταινιών και το top 20 είναι τα "σίγουρα χαρτιά" του site, που όλοι θα χρησιμοποιήσουμε. Τέλος, υπάρχει το section που μας εξηγεί πώς εξασφαλίζεται η μέγιστη κωδικοποίηση του αριθμού και των στοιχείων της πιστωτικής κάρτας μας, έτσι ώστε να είμαστε





Αναλυτικά στοιχεία, τιμή και χαρακτηριστικά για κάθε DVD.



Στο "καλάθι" βρίσκονται οι ταινίες που έχουμε επιλέξει, το συνολικό κόστος και ο τρόπος πληρωμής και αποστολής.

απόλυτα ασφαλείς στις δικτυακές οικονομικές συναλλαγές μας. Στο πάνω μέρος της home page υπάρχει μία μπάρα με έξι επιλογές για την ευκολότερη πλοήγηση, επιλογή και αγορά προϊόντων. Αντίστοιχα στα αριστερά θα βρούμε το DVD section όπου υπάρχουν όλα τα προϊόντα του καταστήματος. Εδώ θα πρέπει να σημειώσω πως εκτός από DVDs, μπορούμε να αγοράσουμε και βιντεοκασέτες, να νοικιάσουμε computer και video games και να εφοδιαστούμε με οτιδήποτε έχει σχέση με το χώρο της κινητής τηλεφωνίας.

ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ DVDCOOL.GR

Στην μπάρα που βρίσκεται στην κορυφή της αρχικής σελίδας θα βρούμε έξι διαφορετικές επιλογές. Σκοπός της μπάρας είναι να μας βοηθήσει σε οτιδήποτε έχει σχέση με τη χρήση του site, τις συναλλαγές μας με την εταιρεία και το κόστος των προϊόντων που έχουμε αγοράσει. Συγκεκριμένα, στο πρώτο εικονίδιο υπάρχει το σκίτσο ενός μικρού σπιτιού και με ένα κλικ πάνω σε αυτό μεταφερόμαστε στην αρχική οθόνη της ιστοσελίδας. Αν έχουμε χαθεί, λοιπόν, ανάμεσα στα "ράφια" με τα αμέτρητα DVDs μία είναι η λύση: Πατάμε το πρώτο εικονίδιο της μπάρας και πάμε πάλι από την αρχή.

Στο δεύτερο εικονίδιο (από αριστερά) βλέπουμε το σκίτσο ενός κεφαλιού. Εδώ γίνεται η εγγραφή των νέων μελών, μία ιδιαίτερα απλή και συνάμα απαραίτητη διαδικασία αν θέλουμε να βάλουμε τάξη στις συναλλαγές μας με το συγκεκριμένο e-shop. Η εγγραφή δεν θα πάρει πάνω από ένα λεπτό, καθώς τα μόνα στοιχεία που πρέπει να συμπληρωθούν υποχρεωτικά είναι το ονοματεπώνυμό μας, η διεύθυνση, αριθμός τηλεφώνου και κάποιο login name και password που θα ξέρουμε μόνο εμείς. Αυτή τη διαδικασία θα την κάνουμε μόνο μία φορά ώστε να γίνουμε "αιώνια" μέλη του dvdcool.

Συνεχίζουμε με το τρίτο εικονίδιο στη σειρά που έχει ως σήμα του ένα κλειδί. Από εδώ,



Εκτός από DVDs, μπορούμε να αγοράσουμε βιντεοταινίες και να νοικιάσουμε games!

εφόσον έχουμε ολοκληρώσει με επιτυχία την εγγραφή μας στο site, θα μπορούμε να τσεκάρουμε το status των παραγγελιών μας και να αλλάξουμε τα προσωπικά στοιχεία μας. Το τελευταίο είναι κάτι που πρέπει να γίνει σε περίπτωση αλλαγής του τόπου κατοικίας μας, έτσι ώστε να μη "χαίρεται" τα DVDs μας ο νέος κάτοικος του παλιού σπιτιού μας! Στο status παραγγελίας τσεκάρουμε ανά πάσα στιγμή τις αγορές που έχουμε κάνει, την ημερομηνία που έγιναν, τα χρήματα που έχουμε ξοδέψει και την επιβεβαίωση για το αν η παραγγελία έχει αποσταλεί ή όχι. Επειδή είμαστε άνθρωποι και οι άνθρωποι ως γνωστόν ξεχνούν τα passwords, δεν θα μπορούσε να λείπει από τη συγκεκριμένη ενότητα το αγαπημένο "forgot your password?", όπου απλώς θα πρέπει να συμπληρώσουμε το όνομα και το e-mail για να πάρουμε ένα νέο "σύνθημα".

Στο επόμενο εικονίδιο της μπάρας θα δούμε ένα καροτσάκι για ψώνια. Είναι το cyber καρότσι μας το οποίο γεμίζουμε κάθε φορά που κάνουμε μία βόλτα από το dvdcool.gr. Κατά την περιήγηση στο e-shop, μπορούμε -όποτε το θελήσουμε- να κάνουμε ένα κλικ εδώ (η μπάρα μένει πάντα στην κορυφή, σε οποιοδήποτε section της ιστοσελίδας και αν είμαστε), να ελέγξουμε τα προϊόντα που έχουμε επιλέξει, το συνολικό κόστος τους συν τα έξοδα αποστολής και να κανονίσουμε τον τρόπο πληρωμής και αποστολής. Οι επιλογές που δίνονται για τον τρόπο που θα πληρώσουμε είναι: με πιστωτική κάρτα (Visa και Mastercard), με αντικαταβολή (ταχυδρομείο ή courier) και με κατάθεση σε τραπεζικό λογαριασμό. Η αποστολή των προϊόντων γίνεται είτε με courier είτε με το ταχυδρομείο (express ή απλό). Χαρακτηριστικό είναι πως μπορούμε να στείλουμε και κάποιο DVD ως δώρο, χωρίς επιπλέον επιβάρυνση. Παραγγέλνοντας το προϊόν, μπορούμε να επιλέξουμε αν θέλουμε να σταλεί σε συσκευασία δώρου, όποτε θα συμπληρώσουμε την ευχετήρια κάρτα (αν θέλουμε, βέβαια) και τα στοιχεία του "τυχερού" που θα το λάβει. Αν κάποια θαυμάστρια θέλει να μου στείλει ένα τέτοιο δώρο, μπορεί να τηλεφωνήσει ελεύθερα στο περιοδικό και να ζητήσει τα στοιχεία μου!

Στο εικονίδιο εξυπηρέτησης πελατών (αυτό με τη χειραψία) θα βρούμε τους όρους σύμβασης πωλήσεων, τους τρόπους παράδοσης και

πληρωμής, όπως και αναλυτικούς πίνακες σχετικά με το κόστος και το χρόνο που θα κάνει να φθάσει το προϊόν στο σπίτι μας με ΕΛΤΑ και courier. Επίσης, θα ενημερωθούμε για το τι συμβαίνει σε περίπτωση καθυστέρησης της παραγγελίας ή προ παραγγελιών και θα βρούμε τα απαραίτητα τηλέφωνα και e-mails που θα "λύσουν" το πρόβλημά μας. Αν επιλέξουμε να γίνουμε πελάτες του dvdcool.gr, θα πρέπει να διαβάσουμε οπωσδήποτε το συγκεκριμένο κείμενο, ώστε να ξέρουμε πού βαδίζουμε και να μη βρεθούμε προ εκπλήξεων. Φθάσαμε αισίως στο τελευταίο εικονίδιο της μπάρας απ' όπου μπορούμε να επικοινωνήσουμε με όλα τα τμήματα του καταστήματος (πωλήσεων, εξυπηρέτησης πελατών, DVD, βιντεοκασετών, PC/playstation games, πληροφορίες) μέσω e-mail. Αν θέλουμε να κάνουμε κάποια ερώτηση, έχουμε παράπονα ή απλώς θέλουμε να κάνουμε παρατηρήσεις και σχόλια σχετικά με το Web site, εδώ είναι το κατάλληλο μέρος. Επίσης, θα βρούμε έναν μικρό χάρτη που θα μας δείχνει την ακριβή τοποθεσία και διεύθυνση του καταστήματος DVDCool.

Τώρα πλέον είμαστε έτοιμοι να κάνουμε μία βόλτα και από τα "ράφια" του e-shop και να δούμε τι καλά θα βρούμε...

DVDs - ΠΡΟΪΟΝΤΑ

Στην αριστερή πλευρά της κεντρικής σελίδας υπάρχει το DVD section απ' όπου και θα ξεκινήσει η "αναζήτηση" των DVDs. Εδώ θα



Οι προτάσεις του dvdcool.gr!

βρούμε αρκετά games για ενοικίαση όπως και προϊόντα κινητής τηλεφωνίας προς πώληση αρκεί να επισκεφτούμε το κατάστημα της εταιρείας. Οσον αφορά στα DVDs, θα πρέπει να γνωρίζετε πως το e-shop διαθέτει πάνω από 500 τίτλους που αυξάνονται καθημερινά και μας δίνει την ευκαιρία να τους ανακαλύψουμε μέσα από πέντε λειτουργικότατες ενότητες. Το κοινό στοιχείο τους είναι πως σε όλες υπάρχει η μηχανή αναζήτησης με αρκετές επιλογές για την εύρεση κάποιου τίτλου. Μπορούμε να βρούμε κάποιο έργο εισάγοντας τον τίτλο, το πρώτο γράμμα του τίτλου (σε περίπτωση που δεν τον θυμόμαστε ολόκληρο), τους ηθοποιούς που πρωταγωνιστούν ή επιλέγοντας απλώς την κατηγορία στην οποία ανήκει (π.χ. περιπέτειες) όπου και θα εμφανιστεί η πλήρης λίστα. Χρήσιμη είναι η επιλογή "Ανανέωση" η οποία βρίσκεται κάτω από την μπάρα χρήσης του site. Εδώ οι ταινίες χωρίζονται σε 34 αναλυτικότατες κατηγορίες, βοηθώντας μας έτσι να βρούμε το αγαπημένο μας είδος χωρίς να μπλέκονται άσχετα έργα στα πόδια μας. Επίσης, μπορούμε να βρούμε τα DVDs χωρισμένα ανάλογα με την περιοχή που ανήκουν (περιοχές 1 & 2) και να κινηθούμε σε σχεδόν όλους τους χώρους της ιστοσελίδας. Επιλέγοντας ένα συγκεκριμένο cover ταινίας που μας ενδιαφέρει, θα δούμε αναλυτικότατα στοιχεία όπως: τιμή, περιοχή, γλώσσες, υπότιτλους, πρόσθετες παροχές. Αν θέλουμε να αγοράσουμε το DVD, επιλέγουμε το "προσθήκη στο καλάθι" που βρίσκεται στο κάτω μέρος της σελίδας και συνεχίζουμε για νέες αγορές.

Οπως προαναφέραμε, το section χωρίζεται σε πέντε κατηγορίες. Στην "Πλήρη Λίστα" βρίσκουμε όλα τα προϊόντα του e-shop διατεταγμένα με αλφαβητική σειρά μέσα σε περισσότερες από 30 σελίδες. Ωρα και όρεξη να έχετε! Επιλέγοντας το "Νέοι Τίτλοι", θα βρούμε όλες τις νέες κυκλοφορίες DVD σε Ελλάδα και εξωτερικό (τους τίτλους που διαθέτει το κατάστημα). Κάθε εταιρεία, όμως, που σέβεται τον εαυτό της κάνει στους πελάτες της προσφορές που δεν μπορούν να αρνηθούν. Ετσι, η DVD Cool στην ενότητα "Προσφορές" μας δίνει να καταλάβουμε! Στο "Προσεχώς" αναφέρονται όλοι οι τίτλοι που αναμένεται να κυκλοφορήσουν μέσα στους επόμενους μήνες, με την ακριβή ημερομηνία κυκλοφορίας και πολλά αναλυτικά στοιχεία. Οι προτάσεις του DVD Cool, όταν δεν έχουμε κάτι συγκεκριμένο στο μυαλό μας, είναι ό,τι πρέπει και βασίζονται στα νούμερα των πωλήσεων στο εξωτερικό, αλλά και στις δικές μας ψήφους μέσα από την επιλογή που μας δίνει η ιστοσελίδα για την αξιολόγηση των ταινιών.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το DVDCool είναι ένα πολύ καλό site, όσον αφορά στην οργάνωση, στη λειτουργικότητα και στα προϊόντα που προσφέρει. Ενα ελληνικό e-shop στην αγορά DVD πραγματικά χρειαζόταν και το εν λόγω site δεν νομίζω να μπορούσε να είναι καλύτερο, καθώς προσφέρει πολλά προϊόντα σε λογικές τιμές. Καιρός να σταματήσουμε να βγαίνουμε έξω για τέτοιες αγορές και να τις κάνουμε μέσω Δικτύου ξεκούραστα και άνετα από το σπίτι μας. Ελπίζω η συγκεκριμένη ιστοσελίδα να "προχωρήσει" και να δούμε και άλλες ελληνικές εταιρείες (όχι μόνο γύρω από την αγορά των DVDs) να αναπτύσσονται, προσφέροντας ποικιλία, καλή ποιότητα και πάνω απ' όλα ασφάλεια στις συναλλαγές.

DVDcool.gr F.A.Q.

Ο κ. Κουφάκης, γενικός διευθυντής της Dvdcool.gr μας μιλά για το site.

PC Master: *Από πότε λειτουργεί το Dvdcool.gr;*

Γιώργος Κουφάκης: Το site μας έχει ξεκινήσει τη λειτουργία του από τον Δεκέμβριο του 2000 και μέχρι στιγμής πάει πάρα πολύ καλά.

PCM.: *Πόσα είναι τα μέλη του club και από ποιες περιοχές της Ελλάδας έχετε μεγάλη ανταπόκριση;*

Γ. Κ.: Αυτή τη στιγμή το DvdCool έχει γύρω στα 700 μέλη που συνεχώς αυξάνονται. Μέλη μας είναι άνθρωποι απ' όλες τις περιοχές της Ελλάδας και όχι μόνο. Εχουμε πελάτες και από τη Γερμανία, την Αυστραλία και γενικότερα Ελληνες του εξωτερικού. Πολλά είναι και τα mails που λαμβάνουμε με τα συγχαρητήρια για την καλή δουλειά που κάνουμε.

PCM: *Ποιοι τίτλοι έχουν μεγαλύτερη κυκλοφορία;*

Γ. Κ.: Συνεργαζόμαστε με όλες τις ελληνικές εταιρείες διανομών και οι ταινίες που κυκλοφορούν για πρώτη φορά σε DVD και διαθέτουμε έχουν μεγάλη επιτυχία. Για παράδειγμα, όταν κυκλοφόρησε το "Τίγρης και Δράκος" για έναν μήνα ήταν στις top προτιμήσεις των πελατών μας.

PCM: *Θα δούμε κάποιες αλλαγές στο Dvdcool.gr μελλοντικά;*

Γ. Κ.: Σίγουρα το site συνεχώς θα μεγαλώνει και θα ανανεώνεται. Μελλοντικά σχέδια είναι η εισαγωγή στο e-shop και τίτλων παιχνιδιών. Εδώ θα πρέπει να τονίσω πως το Dvdcool είναι το μόνο site που έχει και φυσική υπόσταση (το κατάστημα βρίσκεται Πατησίων 297Α, στο κέντρο της Αθήνας), ενώ επεκτεινόμαστε και στη Β. Ελλάδα με ένα νέο κατάστημα στα Ιωάννινα.



Αγορά εργασίας -

Το "PC Master", συνεχίζοντας την έρευνα γύρω από τις σπουδές πληροφορικής, ανοίγει σε αυτό το τεύχος το κεφάλαιο της επαγγελματικής αποκατάστασης των αποφοίτων σπουδαστών στην Ελλάδα. Για την όσο το δυνατόν καλύτερη πληροφόρησή σας, έχουμε συμπεριλάβει συνεντεύξεις με ανθρώπους-κλειδιά για το θέμα, οι οποίοι απαντούν σε σημαντικά ερωτήματα. Πρόεδροι και προϊστάμενοι τμημάτων πληροφορικής των ΑΕΙ και ΤΕΙ, όπως και φοιτητές, θα μας μιλήσουν "εκ των έσω" για οτιδήποτε αφορά στην αγορά εργασίας και γενικότερα στην πορεία από τις σπουδές στον εργασιακό στίβο, έχοντας πάντα ως "εργαλείο" τον υπολογιστή.

Η χώρα μας, δυστυχώς, βρίσκεται σε δεινή θέση όσον αφορά στην ανεργία. Τα άλλοτε ισχυρά πτυχία, όπως αυτά της Ιατρικής και Νομικής, έχουν χάσει την αίγλη τους, καθώς ο κορεσμός που έχουν υποστεί τα συγκεκριμένα επαγγέλματα φτάνει σε τραγικά σημεία.

Το αντίθετο ακριβώς, όμως, φαίνεται ότι συμβαίνει στον τομέα της πληροφορικής. Εδώ η προσφορά εργατικού δυναμικού είναι πολύ μικρή σε σχέση με την τεράστια ζήτηση που υπάρχει. Δυστυχώς, τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν έχει ολοκληρωθεί ακόμα η έρευνα του ΣΕΠΕ (Σύνδεσμος Εταιρειών Πληροφορικής Ελλάδας), τα πρώτα ανεπίσημα αποτελέσματα της οποίας δείχνουν πως το έλλειμ-

μα στελεχών πληροφορικής στη χώρα μας αγγίζει τα 50.000 άτομα - απίθανο νούμερο αν αναλογιστούμε τα υψηλά ποσοστά ανεργίας που μαστίζουν άλλα επαγγέλματα.

Υπό αυτές τις συνθήκες βλέπουμε τον τομέα της πληροφορικής να μετατρέπεται σε μία "σίγουρη λύση", καθώς οι υποψήφιοι σπουδαστές (και οι γονείς που πολλές φορές παροτρύνουν τα παιδιά να ακολουθήσουν κάποιον κλάδο) δεν έχουν αβεβαιότητα για το τι θα συμβεί μετά την αποφοίτηση.

Ωστόσο, ενώ αυξάνεται συνεχώς ο αριθμός των μαθητών που δηλώνουν στο μηχανογραφικό τους τα τμήματα πληροφορικής αλλά και των εταιρειών που έχουν ανάγκη τους αποφοί-



Επαγγελματική αποκατάσταση

Τι γίνεται μετά τις σπουδές;

του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

τους αυτών των σχολών, τα πανεπιστήμια προσπαθούν απεγνωσμένα να αντεπεξέλθουν στις ανάγκες και των δύο. Πρέπει να υπάρξει σωστός σχεδιασμός ώστε να δημιουργηθούν οι κατάλληλες υποδομές που θα εκπαιδεύσουν σωστά τους νέους. Ολα αυτά, βέβαια, θέλουν χρόνο και χρήμα, θέμα όμως που δεν θα μας απασχολήσει στο παρόν άρθρο. Γίνονται, βέβαια, σημαντικές προσπάθειες για την κάλυψη αυτού του κενού. Κάθε χρόνο έχουμε νέα πανεπιστημιακά τμήματα πληροφορικής και ηλεκτρονικών υπολογιστών, ενώ ραγδαία αυξάνονται οι αντίστοιχες ιδιωτικές σχολές.

Κρατώντας ως βασικό στοιχείο τη "σιγουριά" που έχει και θα έχει τουλάχιστον για τα επόμενα πέντε χρόνια ο απόφοιτος κάποιου τμήματος πληροφορικής, κρίνουμε σκόπιμο να εξετάσουμε τις ειδικότητες που έχουν τη μεγαλύτερη ζήτηση. Οπως είναι λογικό, κάποιες από αυτές τις ειδικότητες είναι περισσότερο "επιθυμητές" στην αγορά εργασίας.

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να τονίσω το γεγονός ότι, καθώς στον κλάδο της πληροφορικής, λόγω της συνεχούς και ραγδαίας ανάπτυξής του, οι τεχνολογικές καινοτομίες και αλλαγές είναι αρκετές και εφαρμόζονται με μεγάλη ταχύτητα, χρειάζεται τα πανεπιστήμια που είναι αρμόδια για την κατάρτιση των ανθρώπων που θα τις εφαρμόσουν να αναπτύσσονται με εξίσου ταχύ βήμα και βέβαια να "βλέπουν" μπροστά. Δυστυχώς, όμως, όπως τονίζει και ο κ. Αντωνιάδης, πτυχιούχος τμήματος Επιστήμης Υπολογιστών, έχουμε φτάσει στο σημείο οι μεγάλες εταιρείες να έχουν πάρει τη θέση των πανεπιστημίων στην έρευνα και την ανάπτυξη τεχνολογιών. Το αποτέλεσμα αυτής της κατάστασης είναι να έχουμε πανεπιστήμια που δεν προλαβαίνουν τις εξελίξεις, καθώς οι εταιρείες είναι αυτές που τις καθορίζουν. Βέβαια, αυτό δεν συμβαίνει πάντα, είναι όμως ένας από τους λόγους που βλέπουμε τόσο μεγάλη καθυστέρηση στη συμπλήρωση των κενών θέσεων. Από την άλλη, αυτή η κατάσταση εδραιώνει τη σιγουριά στους νέους, καθώς γνωρίζουν πως η ζήτηση είναι μεγάλη.

Επιστρέφοντας και πάλι στο θέμα των ειδικοτήτων, και ύστερα από κάποια συμπεράσματα που βγαίνουν από την επικοινωνία με ανθρώπους του χώρου, θα λέγαμε πως οι διαφορές μεταξύ τους όσον αφορά στην απορροφητικότητα είναι μάλλον μικρές αλλά όχι αμελητέες. Σύμφωνα με τον κ. Μακρυπλίδη, υπεύθυνο του τμήματος του ΣΕΠΕ που έχει αναλάβει τη μεγάλη έρευνα, αυτή την στιγμή οι πιο περιζήτητες ειδικότητες εντοπίζονται στους εξής τομείς: λειτουργικά συστήματα και δυναμικές γλώσσες προγραμματισμού, εφαρμογές ηλεκτρονικού εμπορίου, διαχείριση δικτύου, διαχείριση βάσεων δεδομένων, multimedia, Web design, ψηφιακή επεξεργασία ήχου - εικόνας και, τέλος, συντήρηση hardware. Στις συνεντεύξεις που ακολουθούν θα φανούν και κάποιες άλλες ειδικότητες οι οποίες, σύμφωνα με τη γνώμη των ανθρώπων που έχουν άμεση επαφή με τις εταιρείες, είναι εξίσου δυναμικές.

ΤΕΙ ΚΑΙ ΑΓΟΡΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο λόγος για τον οποίο αφιερώνουμε μία ξεχωριστή ενότητα στα τεχνολογικά ιδρύματα είναι το γεγονός ότι για πολλούς είναι μάλλον πιο "αδύναμα" από τα ΑΕΙ. Ωστόσο, η αγορά εργασίας δείχνει να αγκαλιάζει και μάλιστα με πολύ μεγάλο σθένος τους αποφοίτους αυτών των σχολών. Ενα πολύ μεγάλο ποσοστό των φοιτητών των ΤΕΙ βρίσκει δουλειά την επόμενη μέρα από την απόκτηση του πτυχίου, ενώ καθόλου αμελητέος δεν είναι ο αριθμός εκείνων που απορροφώνται από εταιρείες προτού ακόμα αποφοιτήσουν. Τα τμήματα Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών Υπολογιστών των ΤΕΙ προσφέρουν ιδιαίτερα μεγάλη εξειδίκευση στις περισσότερες ειδικότητες, με αποτέλεσμα οι απόφοιτοι να γίνονται ανάρπαστοι από την αγορά εργασίας. Παραθέτοντας το παράδειγμα του ΤΕΙ Αθήνας θα καταλάβετε τη δύναμη των τεχνολογικών ιδρυμάτων στον τομέα της πληροφορικής.

Σύμφωνα με στοιχεία του τμήματος Διασύνδεσης, λοιπόν, κατά τη διάρκεια του 2000 το ποσοστό των φοιτητών του τμήματος Πληροφορικής που ζητήθηκε από την αγορά εργασίας ήταν το 19,5% των αιτήσεων από όλα τα τμήματα του ΤΕΙ. Το εν λόγω τμήμα είναι το πρώτο σε ζήτηση αποφοίτων, με μεγάλη διαφορά από το τμήμα Ηλεκτρονικής, με ένα ποσοστό 10%.

Κλείνοντας την ενότητα, θα αναφερθούμε στα ΑΕΙ, τα οποία με τη σειρά τους παρουσιάζουν ανάλογες επιτυχίες χωρίς να τίθεται θέμα μη απορρόφησης ενός συντριπτικά μεγάλου ποσοστού αποφοίτων τμημάτων Πληροφορικής.

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ INTERNET

Η ραγδαία ανάπτυξη των εταιρειών και οργανισμών που δραστηριοποιούνται στο Internet την τελευταία δεκαετία είναι ένας από τους βασικούς λόγους της μεγάλης ζήτησης της αγοράς εργασίας σε αποφοίτους σχολών πληροφορικής. Δημιουργήθηκε μία νέα, τεράστια και συνεχώς αναπτυσσόμενη αγορά που έχει ως βασικό "εργαλείο" του υπολογιστές. Το Internet δημιούργησε επίσης νέες θέσεις εργασίας και σε επαγγέλματα εκτός της πληροφορικής, η παρουσίαση των οποίων, όμως, δεν είναι του παρόντος.

Οι ελλείψεις σε στελέχη στις διαδικτυακές επιχειρήσεις αφορούν κυρίως σε ειδικότητες

Επαγγελματική αποκατάσταση

Ε.Ι. ΓΙΑΝΝΑΚΟΥΔΑΚΗΣ



Καθηγητής, πρόεδρος του τμήματος Πληροφορικής του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών

PC Master: *Ποιες είναι οι ειδικότητες του τμήματός σας και ποιο το αντικείμενό τους;*

Ε.Ι. Γιαννακουδάκης: Οι ειδικότητες του τμήματός μας είναι οι εξής:

- Προγραμματισμός: Ανάπτυξη και δομική προγραμμάτων, δεδομένα και τύποι, τάξεις, παράγωγες τάξεις, κληρονομικότητα, πολυμορφισμός και υπερφόρτωση, πρότυπα και αντικείμενα, πίνακες και συμβολοσειρές, προγραμματισμός σε διάφορες σύγχρονες γλώσσες (Java, C++, HTML, κ.ά.).
- Σχεδιασμός Βάσεων Δεδομένων: Ανάλυση οργανισμού, προσδιορισμός πεδίων βάσης δεδομένων, συναρτησιακές εξαρτήσεις, κανονικοποίηση πινάκων, σχεδιασμός λογικού σχήματος, σχεδιασμός διεπαφών με τη Βάση δεδομένων, ανάπτυξη εφαρμογών που στηρίζονται σε Βάσεις δεδομένων.
- Δίκτυα και Τηλεπικοινωνίες: Δίκτυα τεχνολογίας TCP/IP, συνοδεύοντα πρωτόκολλα, δίκτυα FFDI, διασύνδεση δικτύων υπολογιστών, γέφυρες, δρομολογητές, πρωτόκολλα και επικοινωνίες, απλά πακέτα επικοινωνίας (emulators), ασύρματες επικοινωνίες, δορυφορικά συστήματα, υποστήριξη πολυμέσων από ασύρματα δίκτυα και κινητές επικοινωνίες (wireless and mobile multimedia), "κινητή" πληροφορική (mobile computing).
- Ανάλυση συστημάτων: Βασικές έννοιες και τρόποι περιγραφής ενός συστήματος, πληροφοριακά συστήματα και οργανισμοί, στρατηγικές ανάπτυξης και αναλυτική περιγραφή του κύκλου ζωής ενός πληροφοριακού συστήματος (καθορισμός προβλήματος, μελέτη σκοπιμότητας, ανάλυση αποκτήσεων, λογικός σχεδιασμός, φυσικός σχεδιασμός κ.ά.), αναλυτική παρουσίαση μεθοδολογιών ανάπτυξης πληροφοριακών συστημάτων (Gane και Sarson, Soft System Methodology, SSADM, Jackson, ETHICS, Information Engineering κ.ά.) - παραδείγματα και εφαρμογές.

PCM: *Σε τι είδους εταιρείες μπορούν να εργαστούν οι πτυχιούχοι του τμήματος;*

Ε.Γ.: Οι πτυχιούχοι του τμήματος Πληροφορικής του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών είναι σε θέση να προσφέρουν υψηλού επιπέδου υπηρεσίες σε όλους τους δημόσιους και ιδιωτικούς οργανισμούς που παρέχουν υπηρεσίες στηριζόμενες σε πληροφοριακά συστήματα, σε βάσεις δεδομένων και σε δίκτυα.

όπως Web developers, αναλυτές και προγραμματιστές. Η έλλειψη ανθρώπων είναι τόσο μεγάλη, ώστε αρκετοί οργανισμοί αναγκάζονται να εκπαιδεύουν οι ίδιοι προσωπικό που δεν έχει "υπολογιστική παιδεία" για να καλυφθούν οι ανάγκες τους. Το φαινόμενο στο συγκεκριμένο χώρο δεν παρατηρείται μόνο στην Ελλάδα. Η απουσία εξειδικευμένων εργαζομένων, ικανών να καλύψουν ανάλογες θέσεις, είναι χαρακτηριστικό όλων των κρατών της Ευρώπης. Ο αριθμός των ανθρώπων που χρειάζονται για να καλυφθούν οι "δικτυακές" θέσεις είναι εξωπραγματικός, αφού φτάνει τους 1.800.000. Σε αυτό το νούμερο, βέβαια, συμπεριλαμβάνονται και θέσεις που δεν έχουν να κάνουν με ανθρώπους που έχουν σπουδάσει πληροφορική.

ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ ΚΑΙ ΑΓΟΡΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Οπως προαναφέραμε, οι απόφοιτοι πληροφορικής, τουλάχιστον επί του παρόντος, δεν αντιμετωπίζουν κανένα απολύτως πρόβλημα όσον αφορά στην επαγγελματική αποκατάστασή τους. Πώς γίνεται, όμως, η επαφή με τις εταιρείες; Υπάρχει ζήτηση, είναι εύκολη όμως η ανεύρεση εργασίας και με ποιον τρόπο γίνεται αυτή;

Από τη στιγμή που η ζήτηση είναι τόσο μεγάλη, ο σπουδαστής σπάνια θα χρειαστεί να αναζητήσει εργασία μέσα από αγγελίες αν ξέρει να κινηθεί σωστά. Τα γραφεία διασύνδεσης των

ΔΡ ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΤΣΟΣ



Καθηγητής Εφαρμογών τμήματος Πληροφορικής & Τεχνολογίας Υπολογιστών του ΤΕΙ Λαμίας

PC Master: *Σε τι είδους επιχειρήσεις μπορούν να εργαστούν οι πτυχιούχοι του τμήματός σας;*

Βασίλης Κώτσος: Οι απόφοιτοι του τμήματος Πληροφορικής και Τεχνολογίας Η/Υ του ΤΕΙ Λαμίας μπορούν να εργασθούν σε όλες τις υπηρεσίες (δημόσιες και ιδιωτικές) που διαθέτουν μηχανογραφημένο λογιστήριο και άλλες υπηρεσίες που σχετίζονται με Η/Υ. Η ελεύθερη αγορά εργασίας είναι επίσης ένας πόλος έλξης, όπου οι απόφοιτοι μπορούν να εργασθούν σε σχεδόν όλες τις θέσεις, από τη διοίκηση μέχρι την τεχνική υπηρεσία και ανάπτυξη όλων των εφαρμογών σε Η/Υ.

PCM: *Μπορείτε να μας αναφέρετε τις ειδικότητες που έχουν μεγάλη ζήτηση από τις εταιρείες και αυτές που ίσως κορεστούν τα προσεχή χρόνια;*

Β.Κ.: Οι ειδικότητες του τμήματος Πληροφορικής και Τεχνολογίας Η/Υ του ΤΕΙ Λαμίας, τόσο αυτή της Ασφάλειας Δικτύων Επικοινωνίας όσο και εκείνη των Τηλε-εφαρμογών, είναι αυτή τη στιγμή σε επίκαιρη θέση και έχουν ήδη, και κατά τη γνώμη μου θα έχουν για αρκετά χρόνια μεγάλη ζήτηση. Ειδικά στην περίπτωση της Τηλεματικής, θεωρώ ότι θα είναι ο τελευταίος κλάδος που θα κορεστεί.

PCM: *Είναι εύκολο για τους αποφοίτους του τμήματός σας να βρουν εργασία;*

Β.Κ.: Πιστεύω πως ναι. Οι ειδικότητες του τμήματος Πληροφορικής και Τεχνολογίας Η/Υ του ΤΕΙ Λαμίας είναι σχεδιασμένες με τέτοιον τρόπο ώστε οι απόφοιτοι του τμήματος να μπορούν να εμπλακούν σε περιοχές αιχμής της πληροφορικής. Αυτό πιστεύω ότι είναι προσόν για να βρουν εύκολα εργασία τόσο στον ιδιωτικό όσο και στον δημόσιο τομέα. Αρα οι απόφοιτοι του τμήματός μας δεν θα έχουν κανένα πρόβλημα από πλευράς εργασίας.

PCM: *Υπάρχουν επιχειρήσεις που συνεργάζονται με το τμήμα σας για την απασχόληση φοιτητών;*

Β.Κ.: Μέχρι αυτή τη στιγμή, που έχουν λειτουργήσει μόνο δύο εξάμηνα (Α'και Β') του τμήματός μας, έχουν εκδηλώσει ενδιαφέρον για απασχόληση των αποφοίτων μας μία εταιρεία ανάπτυξης λογισμικού στο εξωτερικό και δύο ελληνικές εταιρείες.

Επαγγελματική αποκατάσταση

ΔΡ ΒΑΣΙΛΗΣ ΖΑΧΑΡΟΠΟΥΛΟΣ



Καθηγητής, επιστημονικός υπεύθυνος ανάπτυξης τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής και Πολυμέσων ΤΕΙ Κρήτης

PC Master: *Ποιες είναι οι ειδικότητες στις οποίες ειδικεύονται οι σπουδαστές του τμήματός σας και ποιο το αντικείμενό τους;*

Βασίλης Ζαχαρόπουλος: Δεν υπάρχουν αυστηρά διαχωρισμένες ειδικότητες. Ο φοιτητής υποχρεούται να παρακολουθήσει μια σειρά υποχρεωτικών μαθημάτων στο αντικείμενο του τμήματος και να επιλέξει επίσης έναν συγκεκριμένο αριθμό επιπλέον μαθημάτων χωρίς περιορισμούς από δύο διαφορετικές ομάδες: α) Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, β) Τηλεπικοινωνιών-Πολυμέσων. Η πρώτη ομάδα αναφέρεται στην κατασκευή, την εγκατάσταση και τη συντήρηση λογισμικού σε υπολογιστικά συστήματα και στο σχεδιασμό και την ανάλυση υπολογιστικών συστημάτων, συμπεριλαμβανομένων των εφαρμογών τεχνικών ποιοτικού ελέγχου και ασφάλειας πληροφοριακών συστημάτων.

Η δεύτερη ομάδα αναφέρεται στη σχεδίαση, ανάλυση και διαχείριση τηλεπικοινωνιακών συστημάτων και δικτύων και στην ανάπτυξη εφαρμογών πολυμέσων, δηλαδή στη διαχείριση πληροφοριών εικόνας, ήχου και βίντεο.

PCM: *Ποιες είναι οι ειδικότητες που αναζητά η αγορά εργασίας περισσότερο;*

Β.Ζ.: Οι ειδικότητες του τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής και Πολυμέσων. Οι ειδικότητες αυτές δεν προβλέπεται να μπουν σύντομα στο στάδιο του κορεσμού, εξαιτίας της ΚτΠ, τη μεταβατική περίοδο της οποίας διανύουμε σήμερα, και η οποία χρειάζεται μεγάλο αριθμό ειδικών για να ολοκληρωθεί και στη συνέχεια να στηριχθεί σωστά και αποτελεσματικά.

PCM: *Εχετε κάποιες προτάσεις για την καλύτερη λειτουργία του τμήματός σας;*

Β.Ζ.: Ναι, τις οποίες όμως υλοποιούμε ήδη. Πρόκειται για την παροχή εξειδικευμένων τεχνολογικών υπηρεσιών προς τρίτους που διαχειρίζεται ο Ειδικός Λογαριασμός Εκπαίδευσης και Ερευνας του Ιδρύματος. Ετσι και έσοδα πραγματοποιούνται, που χρησιμοποιούνται για τη συνεχή αναβάθμιση των εργαστηρίων του τμήματος (αυτοχρηματοδότηση), αλλά και σε πολλούς φοιτητές που συμμετέχουν στα προγράμματα δίνεται η ευκαιρία να εφαρμόσουν στην πράξη, με την καθοδήγηση των καθηγητών τους, τη θεωρία που διδάσκονται.

εταιρειών, λόγω της μεγάλης ανάγκης για εξειδικευμένο προσωπικό, μέσω κάποιων κρατικών προγραμμάτων έχουν κάνει επαφές με τα αντίστοιχα γραφεία των πανεπιστημίων. Η σύνδεση αυτή, όμως, βρίσκεται ακόμα σε πρώιμα στάδια και δεν είναι ιδιαίτερα ανεπτυγμένη. Κάποια ιδρύματα έχουν ξεκινήσει έναν θεσμό, ο οποίος εφαρμόζεται σε πανεπιστήμια του εξωτερικού και κυρίως της Αμερικής. Οι "Ημέρες Επαγγελματικού Προσανατολισμού", που διοργανώνουν κάποια πανεπιστήμια σε συνεργασία με επιχειρήσεις, δίνουν την ευκαιρία στους αποφοίτους και στους τελειοφοίτους να συναντηθούν με στελέχη εταιρειών με απώτερο στόχο την πρόσληψη. Το Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών είναι το πλέον οργανωμένο όσον αφορά στον συγκεκριμένο θεσμό, που εφαρμόζεται από το 1993. Η διαδικασία που ακολουθείται μέχρι το τελικό στάδιο, δηλαδή τη συνέντευξη, είναι ιδιαίτερα απλή. Οι φοιτητές που ενδιαφέρονται να πάρουν μέρος δίνουν τα βιογραφικά τους στο γραφείο διασύνδεσης και δηλώνουν με ποιες επιχειρήσεις θα ήθελαν να έρθουν σε επαφή. Τα βιογραφικά μεταβιβάζονται στις επιχειρήσεις και στη συνέχεια κανονίζονται οι συνεντεύξεις. Οπως αναφέραμε, όμως, ο θεσμός αυτός είναι σχετικά νέος και έχει υιοθετηθεί από λίγα πανεπιστήμια μέχρι στιγμής. Οι επιχειρήσεις, πάντως, θεωρούν επιβεβλημένη την επαφή με τα πανεπιστήμια,

ΔΡ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΧΑΣΑΠΗΣ



Προϊστάμενος καθηγητής τμήματος Πληροφορικής και Επικοινωνιών ΤΕΙ Σερρών

PC Master: *Ποιοι τομείς της πληροφορικής έχουν, κατά τη γνώμη σας, μεγαλύτερη ζήτηση αυτήν τη στιγμή και ποιοι θεωρείτε πως θα αναπτυχθούν ιδιαίτερα στο μέλλον;*

Δημήτριος Χασάπης: Σήμερα στην αγορά εργασίας μεγάλη ζήτηση έχουν όλες οι ειδικότητες των αποφοίτων από τμήματα Πληροφορικής. Η έξαρση αυτή παρατηρείται κυρίως στο δημόσιο τομέα, διότι οι υπηρεσίες έχουν έλλειψη από εξειδικευμένο προσωπικό. Στο μέλλον μεγάλη ζήτηση θα έχουν οι ειδικότητες των τεχνικών δικτύων και των τεχνικών τηλεπικοινωνιακών συστημάτων.

PCM: *Οι φοιτητές του τμήματος Πληροφορικής και Επικοινωνιών είναι έτοιμοι, με την αποφοίτησή τους, για την ομαλή και άμεση ένταξη στην αγορά εργασίας;*

Δ.Χ.: Οι απόφοιτοι του τμήματος Πληροφορικής και Επικοινωνιών προετοιμάζονται κατά τη διάρκεια των σπουδών τους για την άμεση ένταξή τους στην αγορά εργασίας. Αποκτούν γνώσεις που τους καθιστούν έτοιμους να μπορούν να εργαστούν σε όλους τους τομείς του γνωστικού αντικειμένου τους και να αντεπεξέλθουν σε όλες τις προκλήσεις της σύγχρονης τεχνολογίας.

PCM: *Οσον αφορά στο τμήμα σας, με ποιον τρόπο γίνεται η επαφή των φοιτητών με εταιρείες που ενδιαφέρονται για την ανεύρεση ανθρώπινου δυναμικού;*

Δ.Χ.: Το τμήμα συμμετέχει από την πρώτη στιγμή λειτουργίας του στη Διεθνή Εκθεση Πληροφορικής Infosystem, που διεξάγεται στον εκθεσιακό χώρο της Διεθνούς Εκθεσης Θεσσαλονίκης. Κατά τη διάρκεια της έκθεσης οι σπουδαστές έχουν την ευκαιρία να έρθουν κοντά με επιχειρήσεις του αντικειμένου τους και να συζητήσουν με ανθρώπους που ήδη βρίσκονται στην παραγωγή.

Οι επαφές των σπουδαστών αλλά και των υπευθύνων του τμήματος δημιουργούν προϋποθέσεις για δίμηνες απασχολήσεις κατά τη διάρκεια των καλοκαιρινών διακοπών. Ετσι, πέρα από την τελική πρακτική εξάσκηση που υποχρεούνται να κάνουν για τη λήψη πτυχίου, έχουν τη δυνατότητα, όσοι επιθυμούν, να εργαστούν σε τομείς της ειδικότητάς τους.

Επαγγελματική αποκατάσταση

ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΑΠΕΤΗΣ



Πτυχιούχος τμήματος Πληροφορικής Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών

PC Master: *Εργάζεστε σε κάποια εταιρεία πληροφορικής ή σε εταιρεία σχετική με το χώρο;*

Χρήστος Καπέτης: Αυτή τη στιγμή είμαι διαχειριστής του πληροφορικού συστήματος της βιβλιοθήκης του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών (ΟΠΑ).

PCM: *Ηταν εύκολο να βρείτε εργασία;*

Χ.Κ.: Δεν συνάντησα δυσκολίες στην ανεύρεση εργασίας. Στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας μου στο τμήμα Πληροφορικής του ΟΠΑ μου ανατέθηκε η συγκεκριμένη θέση λόγω της εμπειρίας μου σε Βιβλιογραφικές Βάσεις Δεδομένων και Ολοκληρωμένα Συστήματα Αυτοματοποίησης Βιβλιοθηκών.

PCM: *Από την εμπειρία σας, οι απόφοιτοι των σχολών πληροφορικής εντάσσονται ομαλά στην αγορά εργασίας; Βρίσκουν εύκολα δουλειά;*

Χ.Κ: Θα έλεγα πολύ εύκολα. Αυτό οφείλεται στο ότι η πληροφορική επεκτείνεται με αλματώδεις ρυθμούς και βρίσκει εφαρμογή σε ολοένα περισσότερους τομείς της καθημερινής μας ζωής. Ιδιαίτερα με τη ραγδαία εξάπλωση του Διαδικτύου δημιουργούνται καθημερινά νέες ανάγκες και απαιτήσεις για την ανάπτυξη νέων εφαρμογών και υπηρεσιών που βασίζονται στην τεχνολογία των Η/Υ.

PCM: *Οι "υπολογιστές" είναι η δουλειά του μέλλοντος;*

Χ.Κ.: Δεν ξέρω αν είναι η δουλειά του μέλλοντος σίγουρα όμως είναι η δουλειά του παρόντος. Πιστεύω ότι στην επόμενη πενταετία θα υπάρξει ακόμη μεγαλύτερη ανάπτυξη της επιστήμης των Η/Υ, οι οποίοι διεισδύουν όλο και περισσότερο στην καθημερινή μας ζωή, ενώ ταυτόχρονα θα αυξηθούν οι ανάγκες για κατάλληλα καταρτισμένο και εξειδικευμένο ανθρώπινο δυναμικό. Εκείνο, όμως, που χρειάζεται να αλλάξει είναι η διαδικασία εισόδου των φοιτητών στο πανεπιστήμιο. Δεν είναι λογικό κάποιος που θέλει να σπουδάσει Ιατρική και απέτυχε να εισαχθεί στην αντίστοιχη σχολή, να σπουδάζει σε μία σχολή πληροφορικής μόνο και μόνο γιατί θεωρείται η επιστήμη του μέλλοντος και επομένως θα λύσει το πρόβλημα της επαγγελματικής αποκατάστασής του. Το σκεπτικό αυτό είναι τελείως λανθασμένο.

καθώς είναι η καλύτερη πηγή άντλησης δυναμικού. Αρκετές φορές, οι καθηγητές μεσολαβούν σε προσωπικό επίπεδο, έτσι ώστε να υπάρξει η επαφή τελειοφοίτων, αποφοίτων και φοιτητών με στελέχη επιχειρήσεων.

Η απορροφητικότητα των αποφοίτων των πανεπιστημίων στην αγορά εργασίας με τη διενέργεια αντίστοιχων μελετών είναι μία από τις αρμοδιότητες των γραφείων διασύνδεσης, αν όχι η βασικότερη, έτσι όπως έχει εξελιχθεί ο θεσμός στην Ελλάδα. Μέσω των γραφείων αυτών ο φοιτητής μπορεί να κάνει επαφές για την πραγματοποίηση της πρακτικής εξάσκησής του, να αντλήσει συγκεκριμένες πληροφορίες για θέσεις εργασίας που διατίθενται ανά πάσα στιγμή και να ενημερωθεί για νέα επαγγέλματα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα αποτελέσματα της έρευνάς μας είναι σίγουρα θετικά για τους αποφοίτους των σχολών πληροφορικής. Το συγκεκριμένο αντικείμενο σπουδών βρίσκεται σε συνεχή εξέλιξη και, αν μη τι άλλο, η μεγάλη έλλειψη δυναμικού το κάνει ακόμα πιο ελκυστικό. Μέσα από τις συνεντεύξεις θεωρούμε πως σας δώσαμε μια ικανοποιητική εικόνα για το θέμα, καθώς επικοινωνήσαμε με ανθρώπους που έχουν εισαγάγει τη "γνώση" της πληροφορικής και με φοιτητές που, αν μη τι άλλο, είναι τα κεντρικά πρόσωπα του θέματος. PC

ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ

Πτυχιούχος τμήματος Επιστήμης Υπολογιστών Παν. Κρήτης

PC Master: *Αυτή τη στιγμή εκτός από το μεταπτυχιακό σας πάνω στα δίκτυα και τις επικοινωνίες, εργάζεστε κάπου;*

Βαγγέλης Αντωνιάδης: Ναι, εργάζομαι σε μία εταιρεία πληροφορικής στην Κρήτη. Ασχολούμαι με την ασφάλεια και κρυπτογραφία συστημάτων και περισσότερο δικτύων, δηλαδή με το network security. Δεν ασχολούμαι τόσο πολύ με το να κρατήσω ασφαλές ένα site ή ένα σύστημα όσο με το να διασφαλίσω την ασφάλεια μίας επικοινωνίας μεταξύ υπολογιστών. Εκεί εμπλέκονται και άλλα πράγματα, όπως πιστωτικές κάρτες, τηλέφωνα και άλλα.

PCM: *Στη χώρα μας, με τα σημερινά δεδομένα της αγοράς εργασίας, ποιες ειδικότητες θεωρείτε ότι έχουν μεγάλη ζήτηση;*

Β.Α.: Σίγουρα όποιες ειδικότητες έχουν να κάνουν με τηλεπικοινωνίες και ασφάλεια συστημάτων και τηλεπικοινωνιών. Από εκεί και πέρα, η οικονομία και το Internet είναι ένας "δυνατός" συνδυασμός. Δηλαδή υπάρχουν άνθρωποι (όχι πολλοί) που βγαίνουν από πανεπιστήμια και μαθαίνουν πώς κινείται η αγορά με βάση τους νέους κανόνες που θέτει το Internet. Αυτή η ειδικότητα έχει σήμερα και θα έχει στο μέλλον περισσότερο ενδιαφέρον από τις εταιρείες και θα αποδίδει πολλά χρήματα σε αυτούς που θα την ακολουθήσουν. Το Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών έχει τμήματα που "παράγουν" τέτοιες ειδικότητες.

Από εκεί και πέρα, στην Ελλάδα, λόγω κάποιων "ανοιγμάτων" που γίνονται (Ολυμπιακοί Αγώνες, Γ' Κοινοτικό Πακέτο Στήριξης), υπάρχει πιστεύω δουλειά για τις περισσότερες ειδικότητες.

PCM: *Τα ΤΕΙ θεωρείτε ότι κάνουν καλή δουλειά;*

Β.Α.: Τα ΤΕΙ σίγουρα δεν έχουν το επίπεδο των πανεπιστημίων, αλλά οι επιχειρήσεις που θέλουν κάτι καλό και φθηνό απορροφούν ανθρώπους από εκεί.

PCM: *Οσον αφορά στην επαγγελματική αποκατάσταση του σπουδαστή, πώς λειτουργεί ο μηχανισμός με τις μεγάλες εταιρείες; Ερχονται και ζητούν κόσμο από τις σχολές;*

Β.Α.: Οι εταιρείες έρχονται αλλά όχι μόνες τους. Βλέπεις τα πανεπιστήμια δεν έχουν χρήματα, με αποτέλεσμα να "παρακαλούν" τις εταιρείες να τους δίνουν projects. Κανονικά δεν θα έπρεπε να λειτουργεί έτσι το σύστημα. Πιστεύω ότι θα φτάσουμε σε κάποιο σημείο που οι εταιρείες θα κατευθύνουν τις σχολές, με αποτέλεσμα οι τελευταίες να "παράγουν" συγκεκριμένες ειδικότητες που θέλουν οι επιχειρήσεις.



The Lord of the Rings

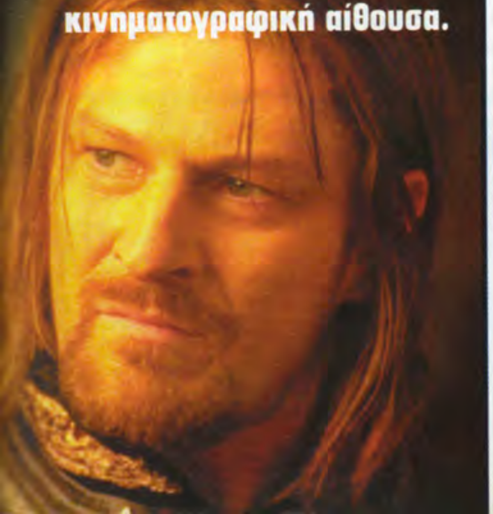
Η κλασική τριλογία του Tolkien



του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr



Καλώς ήρθατε στον μαγικό κόσμο του Lord Of The Rings, τη Middle-Earth. Τον κόσμο που κατοικείται από Χόμπιτ, Ανθρώπους, Νάνους, Ξωτικά, Γίγαντες, Ορκς, Δράκους, Δαίμονες, Μάγους, Ιππότες και άλλα παρόμοια πλάσματα με τρομερές δυνάμεις. Μέσα από την τριλογία "Lord Of The Rings", που γράφτηκε από τον J.R.R. Tolkien, πολλές γενιές νέων (από το 1965 και μετά) έμαθαν τον κόσμο της επικής φαντασίας. Μέχρι τα τέλη του χρόνου, μάλιστα, θα δούμε στις κινηματογραφικές αίθουσες την πρώτη ταινία της τριλογίας "Lord Of The Rings", της οποίας σίγουρα θα έχετε δει trailer είτε σε παλαιότερο CD του "PC Master" είτε σε κάποια κινηματογραφική αίθουσα.



Προτού ξεκινήσουμε την περιήγησή μας στον κόσμο του Lord Of The Rings, θεωρώ σκόπιμο να περιγράψω με λίγα λόγια περί τίνος πρόκειται. Το "Lord Of The Rings" είναι μία τριλογία, η οποία κυκλοφόρησε το 1955-1956 από τον (άσημο τότε) J.R.R. Tolkien και αποτελείται από τα βιβλία "Fellowship of the Ring", "The Two Towers" και "The Return of the King". Οσοι ενδιαφέρεστε να τα διαβάσετε, πρέπει να γνωρίζετε ότι κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά μεταφρασμένα. Η τριλογία στα ελληνικά ονομάζεται "Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών" και τα τρία βιβλία έχουν το όνομα "Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού", "Οι Δύο Πύργοι" και "Η Επιστροφή του Βασιλέα" (εκδόσεις Κέδρος). Οσοι γνωρίζετε άπταιστα την αγγλική γλώσσα, σας συνιστώ να διαβάσετε το βιβλίο στα αγγλικά. Προσοχή, όμως, γιατί η γλώσσα που χρησιμοποιεί ο συγγραφέας έχει αρκετούς ιδιωματισμούς και δύσκολο λεξιλόγιο.

Με την πάροδο των χρόνων η τριλογία αυτή γινόταν όλο και πιο διάσημη και από το 1965 και μετά το έπος του "Lord Of The Rings" έγινε ανάρπαστο. Κάθε γενιά μεταλαμπάδευε το πάθος για το "Lord Of The Rings" στην επόμενη, μέχρι που η αλυσίδα έφτασε στις μέρες μας. Με αυτό το ρηξικέλευθο έργο ο Tolkien κατάφερε να ξεχωρίσει και το έργο του θεωρείται ως το πρώτο που εισήγαγε στον κόσμο την έννοια του Fantasy. Οι επιρροές του "Lord Of The Rings" φαίνονται τα τελευταία είκοσι χρόνια στους τομείς της λογοτεχνίας, των παιχνιδιών (επιτραπέζιων και ηλεκτρονικών) και στον κινηματογράφο.

TOLKIEN... Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ!

Ο John Ronald Reuel Tolkien γεννήθηκε στις 3 Ιανουαρίου του 1892 στο Bloemfontei της Νότιας Αφρικής. Μετά το θάνατο του πατέρα του μετακόμισε από την Αφρική στα West Midlands της Αγγλίας. Το 1904 ο Tolkien έχασε και τη μητέρα του, η οποία πέθανε από διαβήτη. Ολο αυτό το διάστημα οι ικανότητές του στη χρήση της γλώσσας συνεχώς εξελίσσονταν. Προτού ακόμα γίνει 20 χρόνων γνώριζε πολύ καλά τα αγγλικά, λατινικά και ελληνικά. Το 1911 εισήχθη στο Exeter College της Οξφόρδης, απ' όπου αποφοίτησε το 1915. Στο μεσοδιάστημα γνώρισε και τη γυναίκα της ζωής του, την Edith Bratt, την οποία παντρεύτηκε στις 22 Μαρτίου του 1916. Στα χρόνια που ακολούθησαν ο Tolkien έγινε διακεκριμένος γλωσσολόγος και παράλληλα άρχισε να δουλεύει μια νέα φανταστική γλώσσα, αποκύημα της φαντασίας του, την οποία μεταγενέστερα μετέτρεψε στη γλώσσα των Elves στα βιβλία του για τη Middle Earth. Το 1937 συγγράφει το πρώτο έργο φαντασίας "The Hobbit", το οποίο όμως δεν έγινε τόσο διάσημο όσο η τριλογία "Lord Of The Rings" που το ακολούθησε. Τα τρία βιβλία της τριλογίας δημοσιεύτηκαν την περίοδο 1954-1955 και αμέσως απέσπασαν την προσοχή. Οι κριτικές ήταν από άριστες μέχρι χείριστες. Το μεγάλο μπαμ, όμως, στις πωλήσεις έγινε μεταξύ των ετών 1965 και 1968 και έκτοτε ο Tolkien καθιερώθηκε ως Fantasy συγγραφέας.

Η τριλογία του "Lord Of The Rings" και το "Hobbit" αναφέρονται στον κόσμο της Middle-Earth, μίας φανταστικής χώρας αποκύημα της φαντασίας του Tolkien. Αν και ήταν καταξιωμένος γλωσσολόγος και καθηγητής, η καρδιά του ανήκε στη Middle-Earth, χώρα όπου κατοικούσαν Ανθρωποι, Ξωτικά, Νάνοι και, φυσικά, Χόμπιτς. Το όνομα Middle-Earth φημολογείται ότι το εμπνεύστηκε από τη λέξη Middle-English. Μέχρι το θάνατό του, στις 22 Σεπτεμβρίου του 1973, έγραψε αρκετά βιβλία και σημειώσεις. Από αυτά το πιο διάσημο είναι το "Silmarillion", το οποίο εκδόθηκε το 1977 από σημειώσεις και γραπτά κείμενα που συγκέντρωσε και διόρθωσε ο γιος του J.R.R.Tolkien, Christopher.

Αυτό ήταν ένα μικρό απόσπασμα από τη ζωή του Αρχοντα....

LORD OF THE RINGS - THE MOVIES

Οι τρεις ταινίες που θα κυκλοφορήσουν και θα φέρουν τον τίτλο "Lord Of The Rings", θα προκαλέσουν, αν μη τι άλλο, πάταγο παρόμοιο με αυτόν που προκάλεσε η κλασική τριλογία των Star Wars. Πρόκειται για άποψη που κυκλοφορεί σε πολλά περιοδικά και διαδικτυακές σελίδες. Εάν συντείνουν τις προσπάθειές τους ο σκηνοθέτης, το τμήμα ειδικών εφέ, οι ηθοποιοί και γενικά όλοι οι παράγοντες, από τον πιο ασήμαντο έως τον πιο σημαντικό, τότε πιστεύω ακράδαντα ότι η τριλογία αυτή θα γίνει μεγαλύτερη επιτυχία από το Star Wars και αυτό διότι το "Lord Of The Rings" (και γενικότερα ο Tolkien) έχει έτοιμο φανατικό κοινό παγκοσμίως! Για του λόγου το αληθές αναφέρω ότι, βάσει υπολογισμών, περισσότεροι από 50.000.000 άνθρωποι έχουν διαβάσει τον Tolkien και τα βιβλία του έχουν μεταφραστεί σε περισσότερες από 25 γλώσσες (μία εκ των οποίων και η ελληνική). Πάμε τώρα να δούμε όλα τα ενδιαφέροντα νέα-γεγονότα γύρω από τα γυρίσματα των ταινιών της τριλογίας "Lord Of The Rings".

Τα γυρίσματα των ταινιών ξεκίνησαν στις 11 Οκτωβρίου 1999 και ολοκληρώθηκαν στις 22 Δεκεμβρίου του 2000! Οπως ίσως παρατηρήσατε, χρησιμοποίησα τη λέξη "ξεκίνησαν". Ναι, δεν πρόκειται περί λάθους, αγαπητοί μου φίλοι. Και οι τρεις ταινίες γυρίστηκαν μαζί με σκοπό να μειωθεί το συνολικό κόστος παραγωγής, το οποίο ανήλθε περίπου στα 180.000.000 δολάρια. Η πρώτη ταινία θα ονομάζεται "Lord Of The Rings: The Fellowship Of The Ring" και θα την απολαύσουν στο εξωτερικό τουλάχιστον

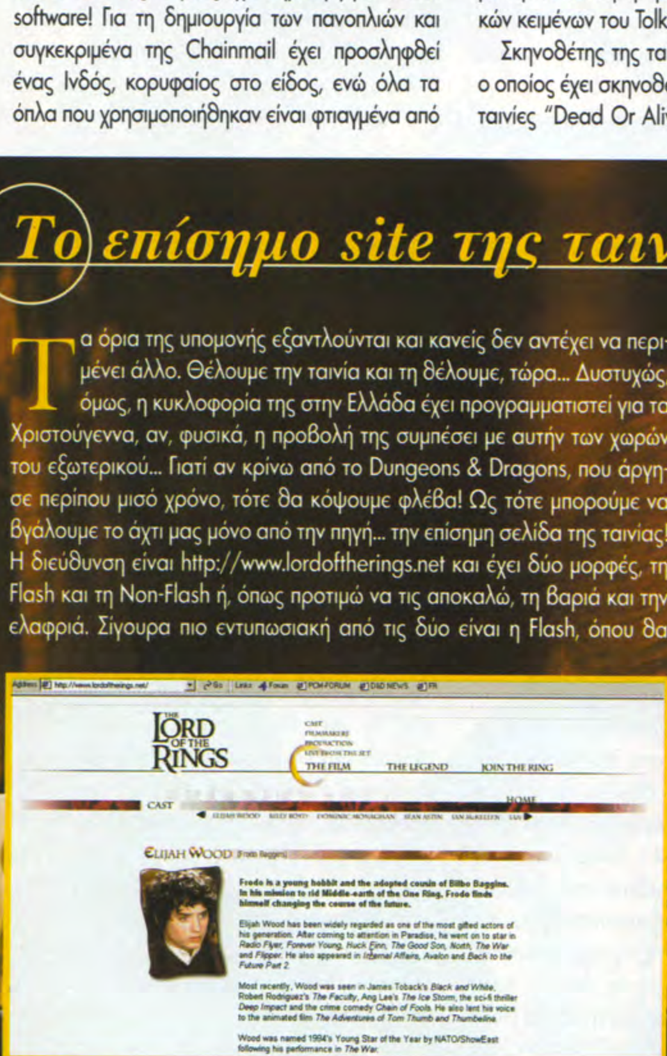
στις 19 Δεκεμβρίου 2001. Η δεύτερη ταινία θα κυκλοφορήσει στα τέλη του 2002 και θα φέρει τον τίτλο "Lord Of The Rings: The Two Towers", ενώ η τριλογία θα ολοκληρωθεί στα τέλη του 2003 με το "Lord Of the Rings: The Return Of The King".

Τα ειδικά εφέ έχει αναλάβει η εταιρεία WETA Limited (www.wetafx.co.nz), η οποία εργάζεται άοκνα στην προσπάθειά της να πετύχει όσο το δυνατόν πιο αληθοφανή special effects, και από όσο είδα από τα trailers τα κατάφερε. Συγκεκριμένα, για τα εφέ της μάχης και τους τεράστιους στρατούς των Orcs που θα παρελαύνουν από τα βουνά και τους λόφους έχει δημιουργηθεί ειδικό software! Για τη δημιουργία των πανοπλιών και συγκεκριμένα της Chainmail έχει προσληφθεί ένας Ινδός, κορυφαίος στο είδος, ενώ όλα τα όπλα που χρησιμοποιήθηκαν είναι φτιαγμένα από ατσάλι και σφυρήλατημένα με τους παλιούς παραδοσιακούς τρόπους (αμόνι, σφυρί, φούρνος κ.λπ.). Τα γυρίσματα έχουν γίνει στη μαγευτική Νέα Ζηλανδία, η οποία έχει εκτάσεις που πλησιάζουν πιο πολύ στη φανταστική Middle-Earth. Η μουσική της ταινίας θα είναι βασισμένη σε ορχηστικά κομμάτια και οι στίχοι των τραγουδιών θα αποδοθούν αυτούσιοι, όπως είναι στα βιβλία του Tolkien. Τέλος, ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στην προφορά και τη χρήση της γλώσσας. Ιδίως για την απόδοση της γλώσσας των Elves, προσλήφθηκαν ειδικοί γλωσσολόγοι από όλη την υφήλιο, προκειμένου να αποδώσουν σωστά όλες τις λέξεις και με την κατάλληλη προφορά βάσει των αυθεντικών κειμένων του Tolkien!

Σκηνοθέτης της ταινίας είναι ο Peter Jackson, ο οποίος έχει σκηνοθετήσει μεταξύ άλλων και τις ταινίες "Dead Or Alive", "Heavenly Creatures" και "The Frightener". Τον κεντρικό ήρωα θα υποδύεται ο Elijah Wood (ο πρωταγωνιστής της ταινίας "Flipper"), το φίλο του, Sam, ο Sean Astin, τον Gandalf ο Ian MaKellen, τον Aragorn ο Viggo Mortenses, τον Legolas ο Orlando Bloom, την Arwen η Liv Tyler και τον Saruman ο Christopher Lee. Οι προαναφερθέντες είναι μερικοί μόνο από τους χαρακτήρες του βιβλίου. Ειδικά εντυπωσιακά εφέ έχουν δημιουργηθεί για τους χαρακτήρες Saruman, Balork και Gollum (τρεις από τους βασικούς κακούς) προκειμένου να γίνουν όσο πιο αληθινοί με βάση την περιγραφή του Tolkien.

Το επίσημο site της ταινίας

Τα όρια της υπομονής εξαντλούνται και κανείς δεν αντέχει να περιμένει άλλο. Θέλουμε την ταινία και τη θέλουμε, τώρα... Δυστυχώς, όμως, η κυκλοφορία της στην Ελλάδα έχει προγραμματιστεί για τα Χριστούγεννα, αν, φυσικά, η προβολή της συμπέσει με αυτήν των χωρών του εξωτερικού... Γιατί αν κρίνω από το Dungeons & Dragons, που άργησε περίπου μισό χρόνο, τότε θα κόψουμε φλέβα! Ως τότε μπορούμε να βγάλουμε το άχτι μας μόνο από την πηγή... την επίσημη σελίδα της ταινίας! Η διεύθυνση είναι http://www.lordoftherings.net και έχει δύο μορφές, τη Flash και τη Non-Flash ή, όπως προτιμώ να τις αποκαλώ, τη βαριά και την ελαφριά. Σίγουρα πιο εντυπωσιακή από τις δύο είναι η Flash, όπου θα

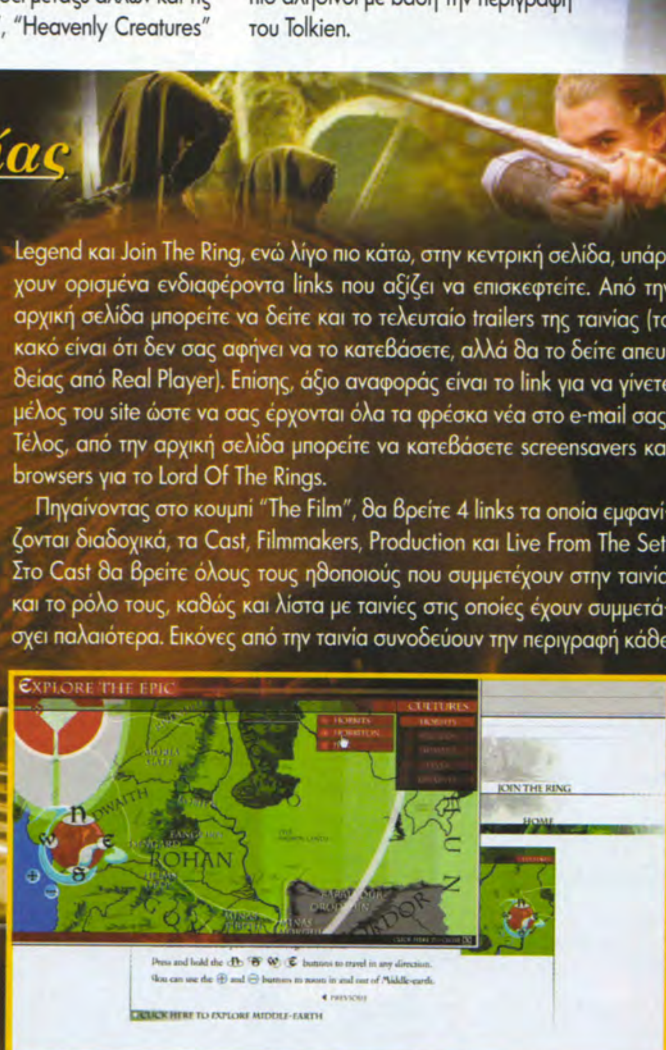


Ο πρωταγωνιστής, Elijah Wood, στο ρόλο του Frodo Baggins.

βρείτε εφέ και εικόνες από την ταινία να φιγουράρουν σε συγκεκριμένα σημεία της οθόνης και, φυσικά, πολλά εντυπωσιακά κουμπάκια και links (Flash Rulez). Από την άλλη, βέβαια, η σελίδα αργεί λιγάκι στο φόρτωμα (εκεί ταιριάζει το βαριά που ανέφερα προηγουμένως). Οσοι, λοιπόν, δεν είστε περήφανοι για την ταχύτητά σας στο Internet, προτιμήστε τη Non-Flash έκδοση του site, η οποία ναι μεν δεν είναι τόσο "ψαρωτική", σας προσφέρει όμως ακριβώς το ίδιο υλικό. Η περιγραφή του site που θα ακολουθήσει βασίζεται στη Flash έκδοση της σελίδας (κοτζάμ ISDN έχουμε).

Η σελίδα διαθέτει τρία βασικά κουμπιά πλοήγησης, τα The Film, The Legend και Join The Ring, ενώ λίγο πιο κάτω, στην κεντρική σελίδα, υπάρχουν ορισμένα ενδιαφέροντα links που αξίζει να επισκεφτείτε. Από την αρχική σελίδα μπορείτε να δείτε και το τελευταίο trailers της ταινίας (το κακό είναι ότι δεν σας αφήνει να το κατεβάσετε, αλλά θα το δείτε απευθείας από Real Player). Επίσης, άξιο αναφοράς είναι το link για να γίνετε μέλος του site ώστε να σας έρχονται όλα τα φρέσκα νέα στο e-mail σας. Τέλος, από την αρχική σελίδα μπορείτε να κατεβάσετε screensavers και browsers για το Lord Of The Rings.

Πηγαίνοντας στο κουμπί "The Film", θα βρείτε 4 links τα οποία εμφανίζονται διαδοχικά, τα Cast, Filmmakers, Production και Live From The Set. Στο Cast θα βρείτε όλους τους ηθοποιούς που συμμετέχουν στην ταινία και το ρόλο τους, καθώς και λίστα με ταινίες στις οποίες έχουν συμμετάσχει παλαιότερα. Εικόνες από την ταινία συνοδεύουν την περιγραφή κάθε



Ο φοβερός flash-άτος χάρτης της Middle-Earth. Θα τον βρείτε στο Lordoftherings.net.

ηθοποιού, εκτός από μία φωτογραφία του Gollum, η οποία δεν μπήκε για να μην αποκαλύψει τα special effects που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία του χαρακτήρα αυτού! Στο link "Filmmaker" (όχι και τόσο ενδιαφέρον) υπάρχει το βιογραφικό των 4 παραγωγών της ταινίας με συνεντεύξεις και βίντεο. Το εντυπωσιακότερο όλων, όμως, είναι το "Produc-



Οπως ήταν αναμενόμενο, το σενάριο της ταινίας έχει "πειραχθεί" σε αρκετά σημεία προκειμένου να γίνει καλύτερη η ταινία (δεν θα αναφέρω τις αλλαγές για να μη χαλάσω την έκπληξη). Αυτό ίσως να δυσαρεστήσει τους πολύ φανατικούς του είδους, αλλά δυστυχώς δεν γίνεται αλλιώς... Περισσότερες πληροφορίες για τις ταινίες μπορείτε να διαβάσετε στο επίσημο site, www.lordoftherings.net.

LORD OF THE RINGS - THE GAMES

Οπως ήταν λογικό, το έπος "Lord Of The Rings" και γενικότερα ο κόσμος τον οποίο περιγράφει, η Middle-Earth, μεταφέρθηκε και σε παιχνίδια, αφού διαθέτει φοβερό υπόβαθρο, σενάριο και στην ουσία πρόκειται για έναν έτοιμο κόσμο. Μέχρι πέρυσι τα περισσότερα παιχνίδια που είχαν κυκλοφορήσει με θέμα τον κόσμο του Tolkien ήταν κατά κύριο λόγο Pen & Paper RPGs, Miniatures και Trading Card Games (TCG), τα οποία όμως ποτέ δεν κατάφεραν να ξεχωρίσουν (δηλαδή να πετύχουν οικονομικά). Πάντα ήταν υπό τη σκιά του D&D. Τώρα, ενόψει της ταινίας, ετοιμάζονται νέα προϊόντα, τα οποία θα προωθηθούν ταυτόχρονα.

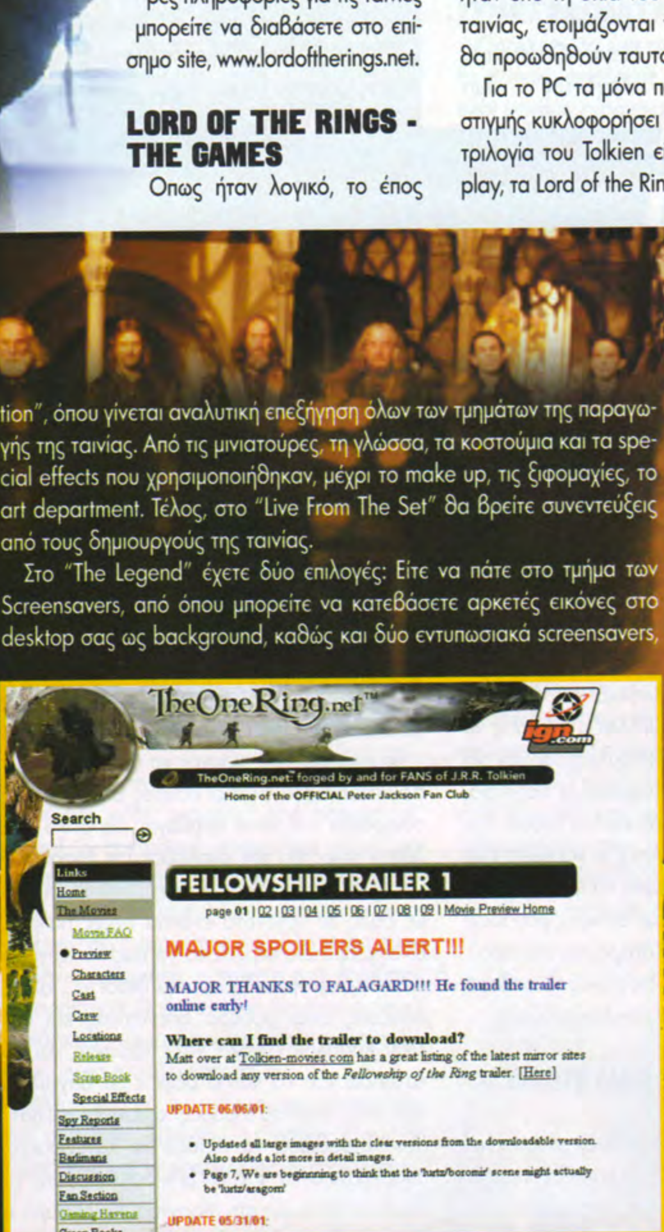
Για το PC τα μόνα παιχνίδια που έχουν μέχρι στιγμής κυκλοφορήσει και είναι βασισμένα στην τριλογία του Tolkien είναι δύο RPGs της Interplay, τα Lord of the Rings και The Two Towers.

Η εταιρεία Decipher, δημιουργός των Card Games με θέμα το Star Wars, ετοιμάζει ένα Trading Card Game με θέμα το Lord Of The Rings, το οποίο θα είναι έτοιμο να κυκλοφορήσει λίγο μετά την ταινία. Επίσης, η Sierra On Line είχε στα σχέδιά της να κυκλοφορήσει ένα Massive Multiplayer On-Line RPG βασισμένο στον κόσμο του Tolkien, αλλά δημιουργήθηκε κάποιο πρόβλημα με τα δικαιώματα και το θέμα θάφτηκε :(. Το μόνο ηλεκτρονικό παιχνίδι που σίγουρα θα κυκλοφορήσει και θα έχει ως τίτλο "Lord Of The Rings: Fellowship Of The Ring" (όπως και η πρώτη ταινία δηλαδή) θα είναι για το Xbox! Για το PC τίποτα, βρε παιδιά;! Ελεος... Τέλος πάντων, έτσι έχει η κατάσταση προς το παρόν. Μπορεί στο μέλλον κάτι να αλλάξει.



tion", όπου γίνεται αναλυτική επεξήγηση όλων των τμημάτων της παραγωγής της ταινίας. Από τις μινιατούρες, τη γλώσσα, τα κοστούμια και τα special effects που χρησιμοποιήθηκαν, μέχρι το make up, τις ξιφομαχίες, το art department. Τέλος, στο "Live From The Set" θα βρείτε συνεντεύξεις από τους δημιουργούς της ταινίας.

Στο "The Legend" έχετε δύο επιλογές: Είτε να πάτε στο τμήμα των Screensavers, από όπου μπορείτε να κατεβάσετε αρκετές εικόνες στο desktop σας ως background, καθώς και δύο εντυπωσιακά screensavers,



The OneRing.net: Ακόμη μία αξιόλογη πηγή πληροφοριών για την ταινία.

είτε να επιλέξετε Explore The Epic. Η δεύτερη επιλογή είναι στην ουσία ένας χάρτης της Middle-Earth στον οποίο μπορείτε να δείτε εικόνες περιοχών (αρκετά εντυπωσιακό).

Στο τελευταίο κουμπί της αρχικής οθόνης "Join The Ring" μπορείτε να δείτε τα νέα, τις κοινότητες, να κατεβάσετε μόνο το τελευταίο trailer (από το LOTR Real Channel) και άλλα πολλά. Επειδή το site σάς δίνει τη δυνατότητα να κατεβάσετε μόνο το τελευταίο trailer (το Trailer II, όπως λένε) ενώ το προηγούμενο δεν μπορείτε να το βρείτε πουθενά, σας προτείνω να πάτε στο site http://www.fileplanet.com και να κάνετε Search για Lord Of The Rings. Θα σας βγουν δύο αποτελέσματα, το πρώτο είναι το παλιό Trailer και το δεύτερο το νέο...είναι λίγο μεγάλα βέβαια (18MB το παλιό, 27 το νέο), οπότε πρέπει να κάνετε υπομονή.

Η περιήγηση στο επίσημο site του Lord Of The Rings είναι πολύ ευχάριστη και υπάρχει πολύ υλικό για να χαζέψετε προκειμένου να μεθύσετε τον πόνο σας μέχρι να δείτε την ταινία.. Δυστυχώς, όμως, δεν γίνεται καμία αναφορά στο έργο του J.R.R. Tolkien ή στον ίδιο.



Η αρχική σελίδα: Αρκετά "Βαριά", αλλά φοβερά εντυπωσιακή!

Πέραν της επίσημης σελίδας του Lord Of The Rings εντόπισα και άλλο ένα site (ανεπίσημο), το οποίο έχει πολλές πληροφορίες για την ταινία, σε σημείο που μπορεί να σας χαλάσει τις εκπλήξεις που επιφυλάσσει ο σκηνοθέτης. Το εν λόγω site βρίσκεται στη διεύθυνση http://theonering.net. Επισκεφτείτε το πάση θυσία.

Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΩΝ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΩΝ: ΤΟ ΝΕΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ!

Ηρθε ο καιρός, για πρώτη φορά στα χρονικά, να ζήσετε την περιπέτεια της τριλογίας "Lord Of The Rings" με το νέο επιτραπέζιο της Κάισσα, Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΩΝ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΩΝ. Το προϊόν διατίθεται στην ελληνική αγορά από ελληνική εταιρεία και δεν είναι μόνο οι κανόνες του μεταφρασμένοι, αλλά ολόκληρο το παιχνίδι "μιλάει" ελληνικά. Είναι ένα πρωτοποριακό παιχνίδι, το οποίο θα σας μεταφέρει στην περιπέτεια της τριλογίας "Lord Of The Rings".

"Αρχοντας των Δαχτυλιδιών" είναι ο τίτλος του επιτραπέζιου παιχνιδιού που η Κάισσα ανέλαβε να μεταφράσει και να τροποποιήσει για τα ελληνικά δεδομένα από την αντίστοιχη αμερικάνικη (Sophisticated Games) έκδοση του παιχνιδιού Lord Of The Rings. Ο τίτλος είναι Stand Alone, δηλαδή δεν χρειάζεται να αγοράσετε κάτι extra για να τον παίξετε, και όλα τα κείμενά του είναι στα ελληνικά (κανόνες, πληροφορίες στους πίνακες, κάρτες και ταμπλό). Απευθύνεται σε άτομα ηλικίας άνω των 12 ετών (συγγνώμη, Bezalel, πρέπει να περιμένεις μια πενταετία για να το παίξεις). Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών είναι βασισμένος στη γνωστή τριλογία του J.R.R. Tolkien. Πρόκειται για την πρώτη μετάφραση στα ελληνικά ενός παιχνιδιού που ασχολείται με το Lord Of The Rings, τη Middle-Earth και τον Tolkien γενικότερα, και το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό, εφάμιλλο των αντίστοιχων ξενόγλωσσων προϊόντων. Το Artwork είναι και αυτό άψογο και πηγάζει από αυθεντικά, κλασικά σχέδια για τον κόσμο της Middle-Earth (σκιτσογράφος είναι ο John Howe, παγκοσμίως διάσημος εικονογράφος της δουλειάς του Tolkien).

Εχοντας παίξει το παιχνίδι αρκετές φορές με φίλους, θυμήθηκα την εποχή του Heroes Quest (για όσους το έχουν γνωρίσει), του πρώτου παιχνιδιού που ουσιαστικά με εισήγαγε στον κόσμο του Dungeons & Dragons και των Pen & Paper RPGs. Τώρα που κάθομαι και το σκέφτομαι, το Heroes Quest και Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών είναι τα μοναδικά στα χρονικά ελληνικά παιχνίδια που ασχολούνται με το Fantasy! Ελπίζω η Κάισσα να συνεχίσει αυτές τις πρωτοβουλίες της και να μεταφράσει και άλλα επιτραπέζια παιχνίδια, γιατί έχω πήξει στο Trivial και το Taboo. Την περίοδο που γράφονται αυτές οι γραμμές, έχει κυκλοφορήσει ένα καινούριο επιτραπέζιο από την Κάισσα (εισακούσθηκαν οι ευχές μου τόσο γρήγορα;!) με τίτλο "Στα Κάστρα του Μυστρά". Πάμε τώρα να δούμε πιο διεξοδικά το φοβερό επιτραπέζιο Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών.



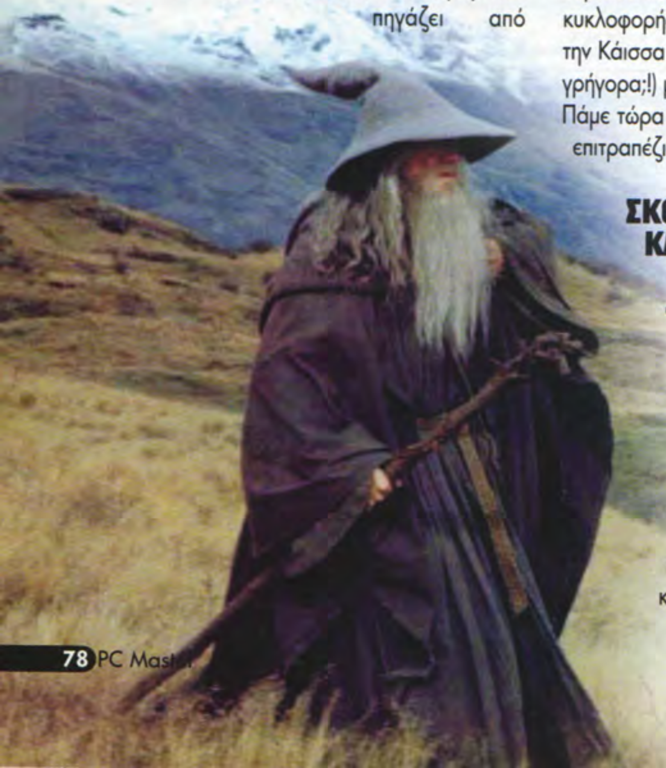


ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΚΑΝΟΝΕΣ

Δύο έως πέντε παίκτες μπορούν να συμμετάσχουν στο παιχνίδι αυτό και ο καθένας τους αναλαμβάνει το ρόλο ενός Χόμπιτ. Ανάλογα με τον αριθμό των ατόμων που παίζουν το παιχνίδι, οι αντίστοιχοι χαρακτήρες μοιράζονται ανάμεσα στους παίκτες. Συγκεκριμένα, όταν παίζουν δύο άτομα, πρέπει οι παίκτες να μοιραστούν τους χαρακτήρες Φρόντο και Σαμ. Στα τρία άτομα προστίθεται και ο Πίπιν, στα τέσσερα ο Σαμ και στα πέντε ο Χοντρός Σαμ. Δηλαδή είναι υποχρεωτικό να μοιράζεστε τους συγκεκριμένους χαρακτήρες, ανάλογα με τον αριθμό των παικτών που παίζετε. Ετσι, οι παίκτες δημιουργούν τη γνωστή και από τα βιβλία Συντροφιά του Δαχτυλιδιού. Οι παίκτες μεταξύ τους δεν είναι αντίπαλοι, αλλά συνεργάζονται. Με λίγα λόγια, δεν πρόκειται για ένα ανταγωνιστικό παιχνίδι, αλλά για ένα παιχνίδι συνεργασίας και πολλές φορές αυτοθυσίας, προκειμένου να επιβιώσει η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού. Σκοπός της συντροφιάς είναι να αποτρέψει τον Σόρον (τον μεγάλο κακό) από το να αποκτήσει το δαχτυλίδι, να φτάσει στη Μορντόρ και να πετάξει το δαχτυλίδι από το Βουνό του Χαμού, προκειμένου να το καταστρέψει και να απαλλάξει μια και καλή τη Middle-Earth από αυτήν την απειλή.

Το ερώτημα που πιθανόν να σας δημιουργηθεί, είναι, αφού όλοι οι παίκτες αποτελούν τη συντροφιά και είναι σύμμαχοι, το ρόλο του Σόρον ποιος θα τον αναλάβει; Τον Σόρον δεν τον χειρίζεται κανένας παίκτης, απλώς κινείται με βάση τα γεγονότα ενάντια στους παίκτες. Είναι κομματάκι περίπλοκο να σας το εξηγήσω στον περιορισμένο χώρο που διαθέτω... αλλά, πιστέψτε, είναι φοβερά απειλητικός και δεν είναι καθόλου εύκολο να επιβιώσετε και να κατορθώσετε να καταστρέψετε το δαχτυλίδι! Εχω παίξει περίπου 8 φορές το παιχνίδι και ποτέ δεν κατόρθωσα να πετάξω το καταραμένο, αναθεματισμένο, $*@!@#$}% δαχτυλίδι από το Βουνό του Χαμού, στη Μορντόρ. Κάθε φορά ο Σόρον μάς έκλεβε το δαχτυλίδι.

Στο παιχνίδι χρησιμοποιούνται τέσσερα ταμπλό: Το βασικό, στο οποίο αναπαρίσταται το ταξίδι της συντροφιάς και το μονοπάτι του Φωτός (εκεί όπου τοποθετούνται οι φιγούρες των παικτών και ο Σόρον), και άλλα τέσσερα ταμπλό τα οποία περιγράφουν τις περιοχές (Μόρια, Φαράγγι του Χελμ, Αντρο της Σελόμπ,



ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΟΝ ΑΡΧΟΝΤΑ ΤΩΝ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΩΝ

Αθήνα & Αττική

- Κάισσα Καλλιδρομίου: Καλλιδρομίου 8, Εξάρχεια, Αθήνα, τηλ.: 3606488
- Κάισσα Βικτωρίας (Μονόκερως): 3ης Σεπτεμβρίου 118, Πλ. Βικτωρίας, Αθήνα, τηλ.: 8813990
- Κάισσα Αμαρουσίου: Κονδύλη 7, Μαρούσι, τηλ.: 6141675, e-mail: kaissa@acci.gr
- Κάισσα Γλυφάδας: Φοίβης 11 & Ιωάννου Μεταξά, Γλυφάδα, τηλ.: 8982057
- Κάισσα Παγκρατίου: Τιμοθέου & Υμηττού, Παγκράτι, τηλ.: 7265435
- Κάισσα Πειραιά: Υψηλάντου 174 - 176 Πειραιάς, τηλ.: 4296636

Θεσσαλονίκη

- Κάισσα: Πατριάρχου Ιωακείμ 8, Θεσ/νίκη, τηλ.: 031-257397

Κρήτη

- Κάισσα: Πλ. Αγ. Αικατερίνης 21, Ηράκλειο Κρήτης, τηλ.: 081-285659
- Μοντέλο: Κυδωνίας 107, Χανιά, τηλ.: 0821-88996

Λάρισα

- Κουμουνδούρου 22, Λάρισα, τηλ.: 041-537337

www.kaissagames.com

Ανοιχτή γραμμή επικοινωνίας: 6929165

Μορντόρ). Η συντροφιά πρέπει να περάσει τις περιπέτειες κάθε περιοχής. Από περιοχή σε περιοχή, η συντροφιά μετακινείται μέσω του βασικού ταμπλό και ένα μέλος της αναλαμβάνει το ρόλο του Δαχτυλιδο-Κουβαλητή. Με το που ξεκινήσει η περιπέτεια, το ρόλο αυτόν αναλαμβάνει αυτομάτως ο παίκτης που χειρίζεται το χαρακτήρα Φρόντο, αλλά αργότερα, κατά τη διάρκεια του μακρινού ταξιδιού, το δαχτυλίδι μπορεί να αλλάξει κάτοχο.

Ζωτικότατες για την επιβίωση της συντροφιάς είναι οι κάρτες Σεναρίου, τις οποίες έχουν οι χαρακτήρες και τις χρησιμοποιούν προκειμένου να ξεπεράσουν τα εμπόδια που θα συναντήσουν σε καθεμία από τις τέσσερις περιοχές. Αρκετές φορές θα χρειαστεί ένα μέλος της συντροφιάς τη βοήθεια των συμπαικτών του προκειμένου να επιβιώσει, και ακόμα περισσότερες φορές θα χρειαστεί ένα άτομο να θυσιαστεί για το καλό του δαχτυλιδιού και του Δαχτυλιδο-Κουβαλητή (διότι, εάν ο Σόρον πιάσει το Δαχτυλιδο-Κουβαλητή, τότε το παιχνίδι τελείωσε. Δεν ισχύει το ίδιο εάν πιάσει κάποιον άλλο χαρακτήρα).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Πρόκειται για ένα απίθανο παιχνίδι. Το έπαιξα αρκετές φορές, με διαφορετικά άτομα, και όλοι μείναμε ενθουσιασμένοι. Από τους κανόνες, την εικονογράφηση, τη μετάφραση μέχρι τα πιόνια, τις κάρτες, τα ταμπλό, όλα είναι απίθανα, ακόμα και το στήσιμο του παιχνιδιού είναι φοβερό (και προπάντων εντυπωσιακότατο). Είναι αρκετά δύσκολο παιχνίδι και μεγάλης διάρκειας, αφού κάθε παρτίδα κρατάει από 60 λεπτά μέχρι 90 λεπτά (μια φορά, παίζοντας με 5 άτομα, φτάσαμε τις 2 ώρες!).

Το μόνο πρόβλημα που μπορεί να συναντήσετε είναι με τους κανόνες, οι οποίοι είναι σχετικά περίπλοκοι και θέλει υπομονή και μελέτη για να τους κατανοήσετε πλήρως. Συνιστώ να ακολουθείτε βήμα βήμα τις οδηγίες, στήνοντας όλα τα κομμάτια σε ένα τραπέζι για να κατανοείτε την περιγραφή των κανόνων. Οσο περιπλοκότερο είναι το παιχνίδι τόσο ομορφότερο γίνεται, οπότε μην περιμένετε να διαβάσετε δύο σελίδες κανόνων για να παίξετε (συγκεκριμένα το βιβλίο κανόνων είναι 15 σελίδες, με πολλές αναλυτικές φωτογραφίες).

Σας εύχομαι καλή διασκέδαση. Για οποιεσδήποτε απορίες έχετε με το παιχνίδι, μπορείτε να τηλεφωνήσετε στην ανοιχτή γραμμή επικοινωνίας της Κάισσα (6929165) ή να μου στείλετε e-mail, στο οποίο θα απαντήσω πρόθυμα. PC



Διαγωνισμός

Δεν θα μπορούσαμε, φυσικά, να σας αφήσουμε χωρίς το δώρο σας, έτσι δεν είναι; Συμπληρώστε, λοιπόν, το κουπόνι που ακολουθεί με τα στοιχεία σας και τις σωστές απαντήσεις, στείλτε το στη διεύθυνση του περιοδικού (PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για το διαγωνισμό "Lord of the Rings") και 5 τυχεροί από σας θα κερδίσουν από ένα επιτραπέζιο "Lord of the Rings", προσφορά των καταστημάτων Κάισσα!

1. Σε ποιον κόσμο αναφέρεται η τριλογία "Lord of the Rings";

- ❑ Middle-Earth
- ❑ Arabian Nights
- ❑ Star Wars

2. Πώς ονομάζεται η πρώτη ταινία που είναι βασισμένη στην τριλογία "Lord of the Rings";

- ❑ The Shaman
- ❑ The Two Towers
- ❑ The Fellowship of the Ring

3. Ποιον από τους παρακάτω χαρακτήρες δεν μπορείτε να ενσαρκώσετε στο επιτραπέζιο παιχνίδι "Lord of the Rings";

- ❑ Σόρον
- ❑ Πίπιν
- ❑ Φρόντο

ΟΝΟΜΑ...

ΕΠΩΝΥΜΟ...

ΗΛΙΚΙΑ...

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..

....

ΠΟΛΗ...

ΤΗΛΕΦΩΝΟ...

E-MAIL ADDRESS...................................

Windows 2000 & Me

Παιχνίδια στα νέα συστήματα

Οι δύο πιο πρόσφατες εκδόσεις του γνωστού περιβάλλοντος Windows της Microsoft είναι τα Windows Me (Millennium Edition) και Windows 2000 (NT v5). Πολλοί χρήστες αναρωτιούνται αν αξίζει μία αναβάθμιση σε αυτά τα συστήματα και αγωνιούν για πιθανά προβλήματα. Πολλοί έχουν γνωρίσει κάποια από αυτά και μάλιστα... the hard way! Κατόπιν παρότρυνσης από τον αγαπητό κ. Τσουρινάκη, να 'μαι, λοιπόν, εδώ για να αποδείξω την ανωτερότητα των... Windows 98!

του Οδυσσέα Κουράφαλου

ΑΠΟ ΤΑ... ΘΕΩΡΕΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ ('Η ΚΑΠΩΣ ΕΤΣΙ)

Τα Windows Me αποτελούν τη συνέχεια της γνωστής σειράς 9x της Microsoft. Οπως οι χρήστες των 95 κάποτε αναβάθμισαν τα μηχανήματά τους στα 98 και κατόπιν στα 98 SE (Second Edition), έτσι τώρα πολλοί αναβαθμίζουν, δυστυχώς, τους υπολογιστές τους στα Me.

Χωρίς να είμαστε αρνητικοί απέναντι στο σύστημα, πρέπει να αναφέρουμε κάποια χαρακτηριστικά σημεία του τα οποία ο χρήστης πρέ-





Με το Vampire: The Masquerade: Redemption εμφανίζεται ένα περίεργο φαινόμενο: Στα Win98 και Windows Me λειτουργεί κανονικά, αλλά στα Windows 2000 "κολλάει" κατά την εγκατάσταση. Αν, όμως, είναι ήδη εγκατεστημένο (π.χ. από τα Win98) λειτουργεί κανονικά!



Το Sacrifice, ένα από τα πιο απαιτητικά παιχνίδια που είδαμε πρόσφατα, λειτουργεί χωρίς προβλήματα τόσο στα Windows Me όσο και στα Windows 2000.

πει να γνωρίζει πριν από την αναβάθμιση, ενώ μία περιγραφή των πλεονεκτημάτων του δείχνει τι έχει να κερδίσει ο χρήστης από αυτήν.

Καταρχήν, πρέπει να γνωρίζετε πως τα Windows Me δεν έχουν ουσιαστικές διαφορές σε σχέση με τα Windows 98SE. Οι περισσότερες προσθήκες που έχουν γίνει είναι καθαρά καλλωπιστικές. Ετσι, τα Windows Me είναι το πιο "έγχρωμο" σύστημα που έχει παρουσιάσει η Microsoft έως σήμερα. Παράλληλα, είναι εξοπλισμένα - αν και πολλοί θα έλεγαν "φορτωμένα" - με κάποιες πολυτέλειες που δεν θα περιμέναμε σε ένα λειτουργικό σύστημα. Μία από αυτές είναι ο νέος Movie Editor, που επιτρέπει στο χρήστη την επεξεργασία βίντεο αρχείων, ενώ σημαντικότερο feature, το οποίο μάλιστα διαφημίστηκε αρκετά από την εταιρεία, είναι το "Σύστημα προστασίας αρχείων των Windows" που απαγορεύει στο χρήστη την αλλοίωση των αρχείων που θεωρούνται σημαντικά για το σύστημα. Παράλληλα, μοναδική θεωρείται η δυνατότητα backup που διαθέτει το σύστημα, αφού αν κατά την εγκατάσταση του Undying εμφανιστεί πρόβλημα, ο χρήστης μπορεί να επιστρέψει στο προ-Undying στάδιο χωρίς το σύστημά του να έχει πάθει ζημιά.

Πολύ ωραία και όμορφα όλα αυτά, έτσι; Τρομερό λειτουργικό! Κάνει όσα τα Windows 98SE που είχαμε μάθει και αγαπήσει, αλλά και πολλά περισσότερα! Πού είναι, λοιπόν, τα προβλήματα;

Κάποιοι από εμάς, δυστυχώς, ξέρουν. Ο λόγος που με πήραν τα δάκρυα όταν ο αγαπητός Καφούρος με διέταξε να γράψω αυτό το άρθρο και μου έδωσε το κουτί ήταν οι μοναδικές ασυμβατότητες αυτού του συστήματος με κάποια παιχνίδια. Και με προγράμματα. Και με εφαρμογές. Και με το ίδιο το σύστημα! Εντάξει, ίσως υπερβάλλω λίγο, ας δούμε όμως τι -και αν- μπορεί να κάνει κάποιος για να διορθώσει την κατάσταση.

Δυστυχώς, από άποψη συμβατότητας τα Windows Me κατάφεραν να απογοητεύσουν πολλούς οι οποίοι αναγκάστηκαν να επιστρέψουν στα Windows 98 SE.

ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠ' ΤΗ MICROSOFT ΚΙ ΑΣ ΕΙΝ' ΚΑΙ ΜΠΑΛΩΜΕΝΟ

Τα Me αφήνουν μία περίεργη αίσθηση, ειδικά αν ο χρήστης έχει μόλις κάνει αναβάθμιση από τα Windows 98. Βλέπετε, ουσιαστικά μοιάζουν με τα Windows 98 με κάποιο καλό theme και ίσως κάποιον Windows Manager - όπως το Windowblinds. Δηλαδή; Δηλαδή μιλάμε για το ίδιο σύστημα αλλά με κάποιες προσθήκες και "πειράγματα" ώστε να δικαιολογείται η νέα έκδοση. Πρακτικά αυτό δεν είναι κακό, είναι; Κι, όμως, είναι. Πολλές εφαρμογές -από ό,τι φαίνεται- δεν συμπαθούν αυτά τα "πειράγματα" και αρνούνται πεισματικά να λειτουργήσουν. Αλλες ξεκινούν τη λειτουργία τους μόνο και μόνο για να κολλήσουν μετά, ενώ υπάρχουν και κάποιες που λειτουργούν "τέλεια". Γιατί όμως αυτό το "τέλεια" το έχουμε σε εισαγωγικά; Μα γιατί λειτουργούν πολύ πιο αργά από ό,τι στα Windows 98SE! Το σύστημα είναι φορτωμένο με περισσότερες λειτουργίες που δεν ενδιαφέρουν τον απλό χρήστη, με αποτέλεσμα να καθυστερεί. Αν μαζί με τα Windows Me κάνετε και μία αναβάθμιση στη μνήμη σας, δεν θα έχετε πρόβλημα από άποψη επιδόσεων. Οσον αφορά όμως στα Millennium ως ένα διαφορετικό λειτουργικό στο ίδιο όμως σύστημα (χωρίς αναβάθμιση), τότε είναι απλώς πιο αργά στη λειτουργία τους. Τέλος.

THE MILLENNIUM ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ FACTOR

Τι είναι αυτό που επηρεάζει τόσο τον παράγοντα συμβατότητα και γιατί ο κύριος Γκουράβαλοζ είναι τόσο αρνητικός απέναντι στα νέα παράθυρα; Θα σας εξηγήσω. Η Microsoft τόσα χρόνια ακολουθείται από την ίδια, παλιά κατάρα, της οποίας το όνομα αποτελείται από τρία γράμματα. Είναι μία αρχαία κατάρα, πιο τρομακτική και από τη Nemesis του Resident Evil, διότι από αυτήν δεν μπορείς να ξεφύγεις ούτε να την πολεμήσεις. Τη λένε DOS. Οχι Denial Of Service όπως κάποιοι "χακερόβιοι" αναγνώστες θα έσπευδαν να δηλώσουν, αλλά Disk Operating System. Το DOS, λοιπόν, αποτελεί ουσιαστικά την "καρδιά" όλων των λειτουργικών της Microsoft, πλην των Windows NT. Το DOS συν τοις άλλοις είναι το απαιτούμενο λειτουργικό για ένα σωρό εξομοιωτές αλλά και παλιά παιχνίδια. Σε μία μοναδικής σοφίας κίνηση, λοιπόν, η Microsoft το αφαίρεσε! Ναι, ναι, καλά διαβάσατε. Αυτή η κίνηση αμέσως σημαίνει σχεδόν απόλυτη ασυμβατότητα με όλα τα παλαιότερα παιχνίδια και με πάμπολλους εξομοιωτές. Αν σας φαίνεται άχρηστο το DOS και θεωρείτε τα παιχνίδια που βασίζονται σε αυτό "παλιά", να σας θυμίσω πως ακόμη και το Tomb Raider 1 δούλευε σε αυτό το περιβάλλον. Υπάρχει, βέβαια, ένα φως στο τούνελ, δυστυχώς όμως αμυδρό.

Η Microsoft ουσιαστικά δεν μπορούσε να αφαιρέσει το DOS από τα Windows, αφού αυτό

Windows 2000 & Me

είναι η "καρδιά" τους. Ετσι, λοιπόν, για να δώσει αυτή την εντύπωση, αφαίρεσε την ΕΠΙΛΟΓΗ για DOS! Ο χρήστης έτσι δεν βλέπει πουθενά το DOS και άρα γι' αυτόν δεν υπάρχει! Ελα, όμως, που όχι μόνο υπάρχει αλλά έχουν βγει και κάποια σχετικά patches στο Internet με τα οποία εμφανίζεται και πάλι η δυνατότητα επιλογής του! Ετσι, τα παιχνίδια για DOS γίνεται να λειτουργήσουν, αλλά και πάλι όχι όλα. Το ίδιο φαινόμενο παρουσιάζεται και με πολλά νεότερα παιχνίδια που θα έπρεπε να δουλεύουν σε περιβάλλον Windows, ενώ έχουν σημειωθεί και αρκετές ασυμβατότητες με drivers για κάρτες γραφικών και ήχου, CD-ROMs κ.λπ.

Δυστυχώς, από άποψη συμβατότητας τα Windows Me κατάφεραν να απογοητεύσουν πολλούς οι οποίοι αναγκάστηκαν να επιστρέψουν στα Windows 98 SE. Αυτό, βέβαια, δεν είναι απόλυτο, αφού υπάρχουν αρκετοί που τα χρησιμοποιούν χωρίς προβλήματα και δηλώνουν υπέρ του συστήματος. Εμείς, πάντως, οφείλαμε να σας προειδοποιήσουμε. Δυστυχώς, αντίθετα με τα Windows 2000, δεν υπάρχουν λύσεις για τα Windows Me πέραν του DOS patch με το οποίο -θεωρητικά- εξαφανίζονται τα προβλήματα ασυμβατότητας με όλα τα παλιά παιχνίδια.

ΤΟ ΑΛΛΟΘΙ ΤΩΝ 2000

Στα Windows 2000, όμως, η όλη υπόθεση δικαιολογείται απόλυτα. Λετ μι εξπλέιν. Τα Windows 2000 ΔΕΝ είναι η συνέχεια των Windows 98, όπως ίσως έχετε καταλάβει μέχρι τώρα, αλλά η επόμενη έκδοση των Windows NT. Ετσι, ενώ μέχρι πρόσφατα υπήρχαν τα Windows NT 4 Server και Workstation, τώρα υπάρχουν τα Windows 2000 Professional και Server. Τι προσπαθώ, επιτέλους, να πω; Υποτίθεται πως δεν παίζουν παιχνίδια. Είναι ένα επαγγελματικό σύστημα φτιαγμένο για όποιον επιθυμεί να τρέχει 2-3 συγκεκριμένες και ιδιαίτερα απαιτητικές εφαρμογές όσο καλύτερα γίνεται. Κάποιοι χρήστες, όμως, δικαιολογημένα διαφωνούν.

Τα Windows 2000 επέδειξαν μέχρι σήμερα εκπληκτική σταθερότητα. Πολύ λιγότερες μπλε οθόνες, πολύ λιγότερα προβλήματα με συσκευές, σχεδόν κανένα ενοχλητικό crash εφαρμογών... Φτάνει ο υπολογιστής να πληρούσε τις υψηλές απαιτήσεις τους: τουλάχιστον 128MB μνήμης και ταχύτητα άνω των 300MHz είναι απαραίτητα για σταθερή, απρόσκοπτη λειτουργία. Πολλοί συμπάθησαν αυτό το νέο λειτουργικό διότι, κακά τα ψέματα, δεν παίζουμε μόνο παιχνίδια. Αν θέλαμε ένα μηχάνημα μόνο για να παίζουμε παιχνίδια, θα είχαμε πάρει μια κονσόλα. Το PC μας το έχουμε για να μπαίνουμε στο Internet, να γράφουμε κάποια κείμενα (οι συντάκτες της Compupress το έχουν μόνο γι' αυτή τη χρήση!), να βλέπουμε DVD, να σχεδιάζουμε, να παίζουμε παιχνίδια, να σπάμε τους κωδικούς του Πενταγώνου, να αλλάζουμε την πτωτική τροχιά του MIR... Καθημερινή ελληνική χρήση δηλαδή. Ενώ, λοιπόν, τα Windows 2000 διαπρέπουν στους περισσότερους τομείς, υστερούν σημαντικά στον τομέα συμβατότητα. Χμμμ... Για να δούμε όμως το "σημαντικά" κομμάτι κομμάτι.

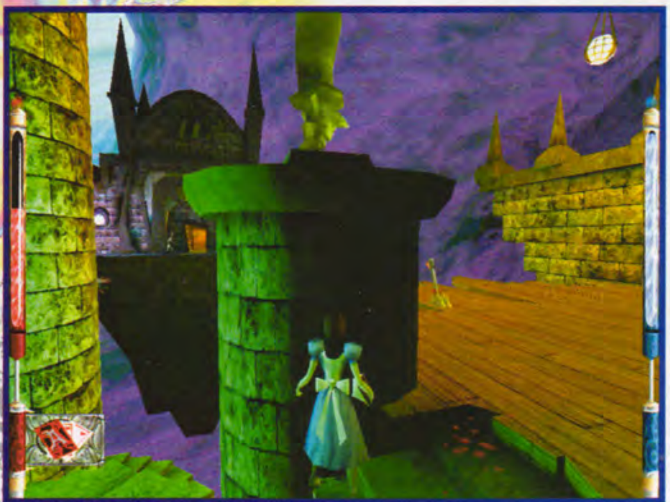
Τα Windows 2000 έχουν ένα περίεργο χαρακτηριστικό: Οσον αφορά στον "απλό" χρήστη, δεν λειτουργούν τόσο καλά όσο τα Windows 98 όταν τρέχουν πολλές εφαρμογές ταυτόχρονα. Ο λόγος είναι η απαιτητική διαχείριση μνήμης, καθώς και η κατανομή πόρων συστήματος. Στα Windows 98 προτεραιότητα έχει πάντα η εφαρμογή που βρίσκεται "μπροστά", ενώ στα Windows 2000 προτεραιότητα έχει η εφαρμογή που έχει... προτεραιότητα! Τόσο απλά! Εκτός αυτού, υπάρχει ανάγκη για περισσότερη Virtual Memory (βλ. "Swap File"), οπότε πολλοί gamers έχουν παραπονεθεί για την ταχύτητα των Windows 2000. Από ό,τι καταλαβαίνετε, αυτό διορθώνεται. Αν θέλετε να τρέχει γρήγορα ένα παιχνίδι, πατήστε Control & Alt & Delete. Από το παράθυρο που θα εμφανιστεί, τρέξτε το Task Manager και εκεί κάνετε δεξί κλικ στο παιχνίδι που θέλετε και αυξήστε το Priority (προτεραιότητα) σε "Higher". Καλύτερα, έτσι; Τα Windows 2000 ουσιαστικά δεν μειονεκτούν έναντι των Windows 98, απλώς δεν προσπαθούν να μαντέψουν μόνα τους σε ποιο πρόγραμμα πρέπει να δοθεί προτεραιότητα. Πρέπει να το ορίσετε εσείς. Οταν "μάθετε" (πειραματιστείτε, ντε!) να χειρίζεστε σωστά τον Task Manager, θα δείτε πως τα Windows 2000 είναι αρκετά καλύτερα



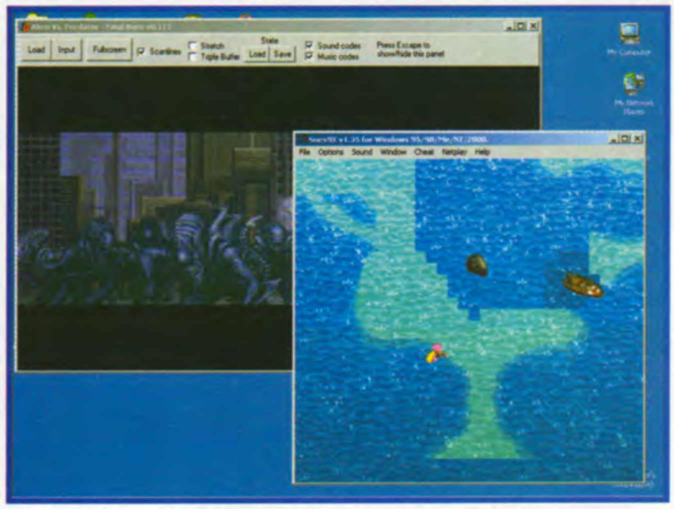
Το Indiana Jones 3, παιχνίδι βασισμένο στο DOS, λειτουργεί χωρίς προβλήματα σε περιβάλλον Windows 2000 και Millennium. Να θυμάστε πως είναι ένα από τα... "παλιά παιχνίδια που δεν τρέχουν"!

ΑΚΟΜΗ ΕΝΑ "ΑΛΛΑ": ΤΑ WINDOWS XP

Παραλείψαμε να αναφέρουμε τα Windows XP, κυρίως λόγω του ότι ακόμη δεν έχουν κυκλοφορήσει επίσημα και έτσι δεν θα υπήρχε λόγος να παρουσιάσουμε κάτι του οποίου η μορφή δεν έχει ακόμη σταθεροποιηθεί. Το νέο αυτό σύστημα της Microsoft βασίζεται στα Windows 2000 (πυρήνας NT) και έτσι χαρακτηρίζεται από απαράμιλλη σταθερότητα. Το πρόβλημα, όπως προαναφέραμε και για την περίπτωση των Windows 2000, είναι ο παράγοντας συμβατότητα. Η Microsoft, όμως, δηλώνει πως δεν θα υπάρχουν προβλήματα με τα ίδια τα XP και όλοι θα μπορούν να τα χρησιμοποιούν για να τρέχουν τις αγαπημένες εφαρμογές τους καθώς και όλα τα διαθέσιμα παιχνίδια. Είναι αλήθεια αυτό;
Καταρχήν, να ξεκαθαρίσουμε πως μιλάμε θεωρητικά. Με λίγα λόγια, υποθέσεις κάνουμε, γιατί ακόμη δεν έχουμε δει την τελική έκδοσή τους. Οταν τα Windows XP πέρασαν από το εκτεταμένο testing του "αδελφού" περιοδικού "Computer Για Ολους", ο κ. Καφούρος μας είχε πείσει να δοκιμάσουμε επάνω τους και αρκετά παιχνίδια. Μαζί με τον συνάδελφο Δημήτρη Ιωαννίδη δοκίμασα να τρέξω ανάμεσα σε άλλα και το Broken Sword 2. Το αποτέλεσμα; Προβλήματα. Δέκα στα δέκα παιχνίδια δεν έτρεχαν. Αν στην τελική έκδοσή τους τα Windows XP είχαν τέτοια επίπεδα συμβατότητας, τότε θα είχαμε σημαντικά προβλήματα. Σύντομα έφτασε στα γραφεία μας η επόμενη δοκιμαστική (Beta) έκδοση, η οποία παρουσίασε σαφώς καλύτερη συμβατότητα (παίξαμε το Rune σε παράθυρο, ενώ ταυτόχρονα ο υπολογιστής εκτελούσε άλλες λειτουργίες). Βλέποντας αυτή τη βελτίωση, μπορούμε να είμαστε αισιόδοξοι για την τελική έκδοση. Εκτός αυτών, θα σας πω και το μικρό μυστικό μου: Κρυφά κρυφά, στην πρώτη Beta που είχαμε στα χέρια μας έτρεξα κάποια demos. Αν θυμάστε από το σχετικό αφιέρωμα που είχαμε κάνει, τα demos είναι ιδιαίτερα απαιτητικές εφαρμογές που μοναδικό στόχο έχουν να εντυπωσιάσουν παρουσιάζοντας γραφικά, μουσική και ρουτίνες προγραμματισμού ανώτερες από πολλά παιχνίδια που κυκλοφορούν. Το αποτέλεσμα; Παραπάνω από τα μισά έτρεχαν χωρίς προβλήματα. Αυτό το γεγονός με έκανε να καταλάβω πως τα Windows XP μπορούν να δουλέψουν παραπάνω από ικανοποιητικά όσον αφορά στα παιχνίδια, αφού δεν εμφανίζουν προβλήματα στο να παρουσιάζουν δυνατές εφαρμογές με μεγάλες ταχύτητες. Δυστυχώς, όμως, θα πρέπει να βελτιωθεί περισσότερο ο κώδικάς τους, καθώς και να προστεθεί υποστήριξη για παλαιότερα παιχνίδια, γεγονός που προσωπικά το βλέπω χλωμό. Ο λόγος; Γιατί να παιδευτούν κάποιοι προγραμματιστές να κάνουν τα Windows XP συμβατά με το Tomb Raider 1, όταν σε αυτά θα τρέχει άνετα το Tomb Raider 5; Καταλαβαίνετε τι εννοώ. Αν τώρα εσείς θέλετε ντε και καλά να παίζετε άνετα τα παλιά, αγαπημένα σας παιχνίδια, η πιο σίγουρη λύση είναι μία: Κρατήστε τον υπολογιστή σας με το σύστημα που έχει.



Εχουμε τα Windows 2000, τα Windows Me και το Alice. Προβλήματα; Κανένα, πλην του ότι στα Windows 2000 μπορεί να χρειαστεί αλλαγή των drivers, αν έχετε Voodoo 3000, αφού με ορισμένους εμφανίζονται γραφικές παραμορφώσεις.



Χεχε, ο φίλος Καλοσκάμπης τώρα πια μπορεί να αναβαθμίσει το σύστημά του χωρίς να ανησυχεί, αφού τα Windows 2000 αντιδρούν μια χαρά στους περισσότερους εξομοιωτές. Τα Millennium από την άλλη...

από τα Windows 98 στον τομέα του multitasking.

Οσον αφορά στη συμβατότητα, πολλοί νομίζουν ότι τα παιχνίδια που βασίζονται στο DOS δεν τρέχουν στα Windows 2000. Μέγα σφάλμα. Δεν τρέχουν όλα, ωστόσο πολλά λειτουργούν άψογα, όπως όλα τα παλιά adventures της Lucas και της Sierra. Δυστυχώς, όμως, δεν έχουν ήχο, αφού προσπαθούν να βρουν την κάρτα ήχου του PC μέσω DOS και δεν τα καταφέρνουν, λόγω του ότι δεν έχουν τεθεί οι ρυθμίσεις για το Sound Environment παρά μόνο σε περιβάλλον Windows, ενώ οι drivers καρτών ήχου των Windows 2000 δεν υποστηρίζουν DOS. Υπάρχουν, όμως, κάποιοι "περίεργοι" drivers οι οποίοι, παίζοντας το ρόλο του μεσάζοντος, στέλνουν τα σήματα ήχου από το DOS box των Windows 2000 στον driver ήχου. Ετσι, η μουσική και τα samples των παλιών παιχνιδιών αναπαράγονται κανονικά. Οσο για τα νεότερα παιχνίδια, όχι μόνο η πλειονότητά τους δεν έχει πρόβλημα, αλλά επιπλέον πολλά δηλώνουν πως λειτουργούν άψογα σε περιβάλλον Windows 2000. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει πως αν το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου που αφιερώνετε στον υπολογιστή σας αναλώνεται σε παιχνίδια, μπορείτε να περάσετε χωρίς φόβο τα Windows 2000 ως βασικό σύστημα. Οπως προανέφερα, τα Windows 2000 ΔΕΝ είναι φτιαγμένα για όποιον ασχολείται με παιχνίδια.

ΠΟΥ ΚΑΤΑΛΗΓΟΥΜΕ, ΛΟΙΠΟΝ;

Καταρχήν, καιρός για λίγη ψυχανάλυση! Τι μανία είναι αυτή με την αναβάθμιση; Υπάρχει κάποιος λόγος για να εγκαταστήσετε ένα νέο λειτουργικό σύστημα; Οι περισσότερες εταιρείες συνεχίζουν να δηλώνουν στα κουτιά των παιχνιδιών πως "λειτουργούν σε Win98/Me/2000". Τα Windows 98 είναι ένα σταθερό, δοκιμασμένο και σίγουρο σύστημα (Ει! Εσείς εκεί στο βάθος, γιατί γελάτε;) που ακόμη έχει -και θα έχει- υποστήριξη. Δεν εμφανίζει προβλήματα ασυμβατότητας (σταματήστε τα γέλια!), τρέχει τα πάντα - εκτός από τις NT specific εφαρμογές - και περιλαμβάνει μία αξιοπρεπή έκδοση του DOS. Αν επιθυμείτε οπωσδήποτε να κάνετε αναβάθμιση στο σύστημα του υπολογιστή σας, να γνωρίζετε πως το επόμενο σύστημα που θα περάσετε θα έχει μεγαλύτερες απαιτήσεις και χαμηλότερες επιδόσεις. Ο λόγος είναι πως τα Windows 98 κυκλοφόρησαν την εποχή που ο Pentium II ήταν ο άρχοντας των επεξεργαστών. Τα Millennium και τα Windows 2000 αντίθετα κυκλοφόρησαν την εποχή των 500MHz επεξεργαστών και έτσι είναι φτιαγμένα για τους κατόχους τέτοιων επεξεργαστών. Θα μου πείτε, "μα ο υπολογιστής μου είναι στα XXXMHz και άρα το σύστημα τρέχει άψογα". Ναι, σωστό σκεπτικό, αλλά τα Windows 98 έχουν μικρότερες απαιτήσεις και άρα αφήνουν περισσότερους πόρους ελεύθερους για άλλες χρήσεις. Να το πούμε πιο απλά με ένα παράδειγμα; Αν τα Windows 98 "τρώνε" ένα 25% του συνόλου της "δύναμης" του υπολογιστή μας, μας μένει ένα 75% για άλλες χρήσεις. Ενα άλλο σύστημα ναι μεν τρέχει στον υπολογιστή μας, αλλά αν καταλαμβάνει ένα 30%, μας "τρώει" ένα 5% παραπάνω. Αυτό ισχύει στην περίπτωση των Millennium. Τα 2000, από την άλλη, έχουν ένα σημαντικό θετικό στοιχείο. Αν χρησιμοποιείτε εφαρμογές που υποστηρίζουν τον 32bit πυρήνα των NT (όπως το Photoshop, το Virtual Dub ή ακόμη και το Office), τότε με την εγκατάσταση των Windows 2000 θα δείτε αύξηση ταχύτητας σε αυτές τις εφαρμογές, που ξεκινάει από 10% και φθάνει έως 300%! Μειονέκτημα; Απαιτούν περισσότερη μνήμη (πολλαπλασιάστε... επί δύο αυτήν που ήδη έχετε!) και παρουσιάζουν ασυμβατότητες σε αρκετά παλιά - και μερικά καινούρια - παιχνίδια.

Η ΤΕΛΙΚΗ ΑΠΟΦΑΣΗ

Οπως καταλαβαίνετε, δεν μπορούμε να σας πούμε "βάλε αυτό". Αν θέλαμε να σας κάνουμε πλύση εγκεφάλου ή να σας πείσουμε για κάτι, θα μπορούσαμε κάλλιστα να σας πούμε "ψηφίστε τον", για να γίνει ο Κράτσας πρωθυπουργός. Οχι, όχι, εμείς δεν χρησιμοποιούμε υποχθόνια μέσα και η τελική απόφαση θα είναι δική σας (όχι για τον πρωθυπουργό, για το σύστημα που θα περάσετε στον υπολογιστή σας).

Συνοψίζοντας, αν έχετε τα Windows 98, μην εγκαταστήσετε τα Me αφού ελάχιστα προσφέρουν και έχουν σημαντικά μειονεκτήματα. Αν χρησιμοποιείτε εφαρμογές, καλύτερα να εγκαταστήσετε τα Windows 2000. Αν θέλετε να δοκιμάσετε απλώς ένα άλλο λειτουργικό, δοκιμάστε ένα "πραγματικά" άλλο λειτουργικό όπως το Linux και το BeOS και όχι μία "άλλη έκδοση των Windows". Αν, τέλος, ελπίζετε πως ένα άλλο λειτουργικό θα κάνει πιο γρήγορο τον υπολογιστή σας, τότε μπορείτε να εγκαταστήσετε τα Windows 3.11 ή το DOS 6.22, αφού αυτά... πετάνε σε ένα μοντέρνο μηχάνημα! Αλλιώς προχωρήστε σε "εκείνη" την αναβάθμιση που τόσο καιρό σκεφτόσαστε. Στο κάτω κάτω αντί να αγοράσετε μία έκδοση ενός λειτουργικού, μπορείτε πάντα να προμηθευτείτε ένα τσιπάκι μνήμης 128MB, του οποίου η τιμή έχει πέσει στις 20-25.000 δρχ. Θα δείτε μεγάλη βελτίωση επιδόσεων και θα ξεχάσετε την αναβάθμιση για αρκετό καιρό!

PC

Game Club

Point System



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 6233906
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 2445310
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 9480000
- Beacon Multimedia, Αετιδών 13 & Βουτσινά, τηλ: 6595630



86 **Warcraft 3**
Το παιχνίδι-φάντασμα που έχει γίνει θρύλος.



90 **Myst 3**
Ενα παιχνίδι που θα ξαναφέρει τα adventure games στο προσκήνιο.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AGE OF SAIL 2	139	55%
ARTHUR'S KNIGHTS	139	89%
AMERICAN McGEE'S ALICE	138	65%
BLACK & WHITE	139	95%
CLIVE BARKER'S UNDYING	140	97%
CHESS MASTER 8000	139	96%
COSSACKS: EUROPEAN WARS	138	86%
DELTA FORCE	139	92%
DINO CRISIS	138	77%
DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP	138	77%
FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL	140	94%
FUR FIGHTERS	140	83%
GUNMAN CHRONICLES	139	92%
KINGDOM UNDER FIRE	138	81%
MECHWARRIOR 4	140	88%
NBA LIVE 2001	138	85%
NECRONOMICON	139	88%
OUTLIVE	140	78%
SEVERANCE	139	91%
STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO	140	68%
TIMES OF CONFLICT	140	38%
THE WARD	138	91%
THEME PARK INC.	138	85%
TIMELINE	138	80%
WARLORDS: BATTLECRY	140	89%
WORMS WORLD PARTY	140	81%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα!
Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



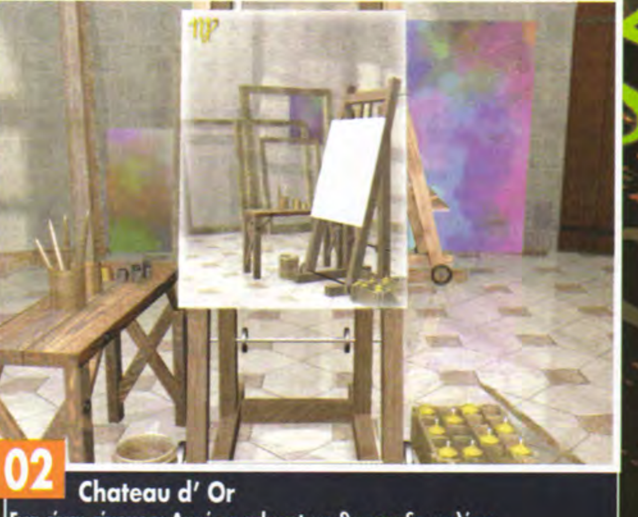
110 Settlers 4
Το κλασικό strategy για τον κλασικό "στρατηγό" gamer.



106 Tribes 2
Για πολλούς το καλύτερο action game ever. Εσείς τι λέτε;



96 Summoner
Απίστευτα ευρηματικό σενάριο, ιδιαίτερα εντυπωσιακά 3D γραφικά.



102 Chateau d' Or
Ενα είναι σίγουρο: Αυτό το adventure θα σας ξεμυαλίσει.

WARCRAFT III

Warcraft 3: Τι ωραία που ηχούν στα αυτιά μας αυτές οι μαγικές λέξεις! Η Blizzard Entertainment παρουσίασε το παιχνίδι στις 5 Σεπτεμβρίου 1999 στην έκθεση ECTS στο Λονδίνο. Από τότε έχουν περάσει σχεδόν δύο χρόνια, έχουμε κάνει ήδη ένα preview για το πολυαναμενόμενο παιχνίδι (τεύχος 124, 15 Ιουνίου 2000) και ακόμη να το πάρουμε στα χέρια μας. Τώρα, βέβαια, έχουμε περισσότερα στοιχεία από όσα εκείνον το "σκοτεινό" Ιούνιο του 2000, τα οποία θα σας αποκαλύψουμε εδώ και τώρα!

του Ζήση Παπασπύρου
redalert2gr.com



Σύμφωνα με την εταιρεία, πρέπει να το περιμένουμε μέσα στο χειμώνα του 2001, αν και θα υπάρξει και περαιτέρω καθυστέρηση αφού το WC3 ακόμη φτιάχνεται. Το καλό είναι ότι θα βγει παγκοσμίως την ίδια ημέρα, όπως έγινε και με το Diablo 2. Ο αριθμός των CDs που θα το αποτελούν δεν είναι γνωστός ακόμα, ενώ λέγεται ότι αν είναι αρκετά μεγάλο σε μέγεθος, τότε θα κυκλοφορήσει και σε DVD έκδοση. Οι απαιτήσεις που θα έχει δεν έχουν διευκρινιστεί, αλλά στόχος της Blizzard είναι να παίζει σε Pentium 200+ με 3D επιταχυντή γραφικών (προαιρετικά). Ας δούμε τώρα τι γίνεται με το RPG στοιχείο που θα έχει το WC3.

RTS + RPG?

...Ισούται με RPS, δηλαδή Role Playing Strategy, ένα νέο είδος παιχνιδιού το οποίο δημιούργησε η Blizzard. Αρχικά είχε σχεδιαστεί να είναι περισσότερο RPG από RTS, αλλά λόγω κάποιων αλλαγών στο team του WC3 και της παράδοσης των προκατόχων του, η εταιρεία αποφάσισε να επαναφέρει το RTS στοιχείο σε πρώτο ρόλο. Το RPS θα είναι όπως όλα τα συνηθισμένα strategy games, με τη διαφορά ότι κάθε unit θα έχει κάποια "στατιστικά" όπως level, exp, attack, defence, armor. Έτσι, όταν ένας footman θα ανεβαίνει συνεχώς levels θα γίνεται όλο και πιο καλός μαχητής και θα είναι πιο δύσκολο να σκοτωθεί. Αυτές τις μείξεις RTS και RPG, τις είχαμε δει αρχικά στο KKND, το οποίο ήταν το πρώτο παιχνίδι που εισήγαγε τον όρο "veterancy". Πιο πρόσφατα παραδείγματα είναι το Tiberian Sun καθώς και το Red Alert 2, στο οποίο αν οι μονάδες σας ήταν βετεράνοι, τότε είχαν μεγαλύτερο attack range, recovery health και άλλα καλούδια. Τέλος, τρανό παράδειγμα είναι το Kingdom Under Fire, στο οποίο όλες οι μονάδες είχαν κάποια RPG stats, όπως και στο KUF υπήρχαν RPG αποστολές με τους ήρωες του παιχνιδιού. Κάτι παρόμοιο θα υπάρχει και στο WC3, διότι η Blizzard ανακοίνωσε ότι θα διεξάγονται και "εσωτερικές" αποστολές.



Καταιγίδααα ξέσπασε, Orc μου, όταν σε είδα.



Χιόνια στο καμπαναριό, που...

3D ΓΡΑΦΙΚΑ

Το WC3 σπάει την παράδοση και θα είναι το πρώτο 3D RTS της σειράς και της Blizzard. Αρχικά, η μηχανή γραφικών επέτρεπε στον gamer να μετατοπίζει την κάμερα σε όποιο σημείο ήθελε. Στην τελική έκδοση, δυστυχώς ή ευτυχώς, δεν θα υπάρχει αυτή η δυνατότητα, αφού ο χειρισμός ήταν πολύπλοκος και δεν μπορούσες να ανταποκριθείς σωστά στην εξέλιξη της μάχης, με άλλα λόγια, σου επιτίθονταν και μέχρι να γυρίσεις την κάμερα για να δεις τον αντίπαλο είχες χάσει τα αυγά και τα πασχάλια! Εδώ θέλω να σημειώσω ότι η Blizzard χρησιμοποιεί μια ιδιαίτερα χρήσιμη τεχνική. Στα low-end μηχανήματα θα κόβονται κάποια frames από τα animations των χαρακτήρων, με αποτέλεσμα να μπορεί να τρέξει με μία φυσιολογική ταχύτητα. Τέλος, δεν θα είναι απαραίτητη η 3D κάρτα, αλλά χωρίς την παρουσία της πολλά εφέ δεν θα εμφανίζονται, όπως και στο Diablo II.

ΦΥΛΕΣ

Αρχικά είχε ανακοινωθεί ότι οι φυλές θα είναι έξι. Αργότερα οι δύο φυλές "έφυγαν" από τον έλεγχο του παίκτη, δηλαδή έγιναν NPC φυλές, για να γίνει το παιχνίδι πιο ισορροπημένο. Ας δούμε αναλυτικότερα κάθε φυλή ξεχωριστά:

Alliance

Η Alliance, αποτελούμενη από τους Humans του Arathor, τους Elves του Quel Thalas και τους Dwarves του Khaz Modan, παραμένει δυνατή καθώς έχει αναπτύξει νέες μονάδες και ικανότητες για να σταθεί άξια απέναντι στους αντιπάλους της. Οι Humans αποτελούν τη ραχοκοκκαλιά της Alliance και παρέχουν κυρίως μονάδες για συμπλοκή εκ του συστάδην (melee units :P). Από την άλλη, οι Elves παρέχουν υπηρεσίες μάγου. Τέλος, οι Dwarves με την ανεπτυγμένη τεχνολογία τους έχουν τα βαλλιστικά όπλα.

PEASANT Η βασικότερη μονάδα της Alliance. Χωρίς αυτούς δεν κάνετε τίποτα γιατί - όπως ξέρετε - money moves the world. Το παιδί για όλες τις δουλειές, χτίζει, επιδιορθώνει, σκάβει. Μπορεί και να επιτεθεί, αλλά με το τσαπί στα χέρια πόση ζημιά να κάνει;

Ικανότητες:
- Construction - Χτίσιμο κτηρίων
- Gather Resources - Συγκέντρωση παραγωγικής πηγής

FOOTMAN Κλασική μονάδα του WC. Θα σας είναι χρήσιμος στις πρώτες αποστολές, μέχρι να είναι διαθέσιμος ο Knight. Η ικανότητα του "Defence" είναι πολύ χρήσιμη.

Ικανότητα:
- Defence - Ικανότητα άμυνας

DWARVEN RIFLEMAN Είναι πιο αδύναμος από τον footman, αλλά κάνει μεγαλύτερη ζημιά. Επιτίθεται από απόσταση, έτσι καλό είναι να έχει μπροστά του μερικούς footmen για κάλυψη.

Ικανότητα:
- Signal Flare - Αποκαλύπτει το χάρτη σε συγκεκριμένο σημείο

KNIGHT Η ταχύτητα και η δύναμή του είναι τα προτερήματα που κάνουν τον knight να διαφέρει από τις υπόλοιπες μονάδες κατά τη διάρκεια της μάχης.

Ικανότητα:
- Charge - Μεγαλύτερη ζημιά

ELVEN SORCERESS Οι φήμες λένε ότι η Elven Sorceress είναι ψυχικά συνδεδεμένη με τη φύση και για αυτό το λόγο τα spells της αφορούν σε αυτήν.

Ικανότητες:
- Slow - Επιβραδύνει το στόχο
- Mind Bomb - Πιθανότατα καθρέφτης μαγείας, δηλαδή ό,τι spell γίνει σε μία μονάδα που έχει το mind bomb, τότε το spell θα γυρίσει boomerang στον προκάτοχό του!
- Summon Water Elemental - Summon Spell

Horde

Η ομάδα Horde αποτελείται από τους αξιαγάπητους Orcs, τα γρήγορα Trolls καθώς και κάποια τέρατα με το όνομα Tauren.

PEON Η Orc έκδοση του Peasant της Alliance.



Δεν ψήνουμε κανένα σουβλάκι στη φωτιά;



Θανατηφόρα ουρά!

Ικανότητες:
- Construction - Χτίσιμο κτηρίων
- Gather Resources - Συγκέντρωση παραγωγικής πηγής

GRUNT Η πρώτη πολεμική μονάδα που θα πάρετε. Μόνη της είναι σχεδόν άχρηστη, αλλά εάν έχετε πολλούς Grunts, τότε αποτελούν ένα ισχυρό όπλο.
Ικανότητα:
- Breserk - Extra επίθεση

TROLL HUNTER Η πρώτη range unit της Horde πετάει ακόντια προς τους αντιπάλους, αλλά είναι ευάλωτη αν την πλησιάσουν.
Ικανότητα:
- Heat Tracking - Εντοπίζει στο fog of war τους αντιπάλους

TAUREN Και συνεχίζουμε με το βαρύ πυροβολικό Tauren της φυλής των Μινώταυρων. Είναι σχετικά αργός, αλλά θανατηφόρος αν φθάσει στο στόχο του.
Ικανότητα:
- Ball Rush - Είδος επίθεσης

RAIDER Η τέλεια "hit and run" μονάδα. Ισως μερικοί τη θυμούνται από το WC1. Είναι εξοπλισμένη με σπαθί και δίχτυ, με το οποίο παγιδεύει τους αντιπάλους.
Ικανότητα:
- Enshare - Παγιδεύει με δίχτυ τους αντιπάλους

CATAPULT
Αυτή η μονάδα έκανε την εμφάνισή της σε ένα βίντεο στην E3. Οι πληροφορίες λένε ότι έχει πολύ καλό attack και ότι το κινούν peons.

Scourge

Ηγέτης τους είναι ο Nerizhul, ένας orc shaman, ο οποίος ήταν κάποτε αρχηγός του Horde. Τώρα με σύμμαχους τους Death Knights και Skeletons έχει σκοπό να μετατρέψει το Azeroth σε undead βασίλειο.

GHOUL Ο βασικός στρατιώτης των Scourges. Λέγεται ότι το "build time" τους είναι μηδαμινό, δηλαδή με το που δώσετε εντολή δημιουργίας του Ghoul θα τον πάρετε αμέσως. Αυτό θα πει εξυπηρέτηση! Επίσης, κάθε Ghoul είναι μοναδικό, διότι βγαίνουν σε διαφορετικά χρώματα και σχήματα, έχοντας βέβαια τις ίδιες ιδιότητες.
Ικανότητα:
- Disease - Μεταδίδει ασθένειες στους αντιπάλους

BANSHEE Το βασικό air unit των Scourges. Μάλλον δεν θα είναι έτσι το όνομά του στην τελική έκδοση.
Ικανότητα:
- Banshee Wall - Είδος επίθεσης

COLD WRAITH Mage που παίζει με τη φωτιά και τον πάγο.
Ικανότητες:
- Ice Blast - Επιθετικό ice spell
- Chill Touch - Spell επιβράδυνσης
- Lifetap - Απορροφά τη ζωή κάποιας εχθρικής μονάδας

Night Elves

Χιλιάδες χρόνια πριν από την εισβολή των Orcs, υπήρχαν οι Night Elves οι οποίοι ζούσαν ειρηνικά στο Azeroth. Δεν είναι γνωστά τα αίτια που προκάλεσαν κατά λάθος τη δημιουργία ενός μαγικού portal μέσα από το οποίο βγήκε η Burgning Legion. Για πολλά χρόνια πολεμούσαν οι Night Elves με τους Deamons και, τελικά, τους νίκησαν με τη συμμαχία των Dragons. Από τότε ορκίστηκαν να μην ξαναχρησιμοποιήσουν τη μαγεία. Τώρα όμως που επέστρεψε η Burning Legion, οι Night Elves ετοιμάζονται για την νέα διαμάχη.

ENT Τα Ents είναι οι βασικές μονάδες των Night Elves. Μαζεύουν τα resources και έχουν την ιδιότητα να μετατρέπονται σε Treants. Δεν μπορούν να επιτεθούν, έχουν όμως ισχυρή άμυνα.
Ικανότητες:
- Transform into treants - Μετατροπή σε Treant
- Gather Resources - Συγκέντρωση παραγωγικής πηγής



TREANT Είναι η εξελιγμένη μορφή του Ent. Χρησιμοποιεί ως όπλο τις ρίζες του (και το Ent και το Treant έχουν μορφή δέντρου) και μπορεί να μετατραπεί σε κτήριο (βλ. Zerg/Starcraft). Το καλό είναι ότι αν δεχτείτε επίθεση ή θέλετε να μετακινήσετε τη βάση σας, τότε τα κτήρια ξαναμετατρέπονται σε Treants και προωθούνται στο σημείο που επιθυμείτε. Επίσης, μπορείτε να επιτεθείτε και με τα "κτήριά" σας!

Ικανότητα:

- Morph into building/unit

ARCHER Οι Night Elves Archers είναι θηλυκά elves τα οποία έχουν το μεγαλύτερο attack range από όλες τις μονάδες του WC3. Εχουν μάλιστα τη δυνατότητα να γίνονται αόρατες!

Ικανότητα:

- Shadow Meld - Cloaking



This looks bad...

SENTINEL Είναι από τις "βαριές" μονάδες των Night Elves. Είναι λίγο πιο δυνατός από τις Archers και έχει πίσω του μία υπομονάδα με την οποία κάνει scout τη γύρω περιοχή.

Ικανότητες:

- Shadow Meld - Cloaking
- Directed Scout - Scout :)

DRYAD Κάτι σαν Κένταυρος, μισός elf, μισός άλογο. Επιτίθεται με spears ή javelins από απόσταση.

Ικανότητα:

- Poison Spear - Μειώνεται το health του αντιπάλου σταδιακά

HEROES

Κάθε φυλή θα έχει και τους ήρωές της. Θα παίζουν, βέβαια, ξεχωριστό ρόλο σε σχέση με τα υπόλοιπα RTS games. Εκτός από το γεγονός ότι πολεμώντας ανεβαίνουν levels και γίνονται ακόμα πιο δυνατοί, θα μπορούν να βρίσκουν διάφορες πανοπλίες και όπλα και να εξοπλίζονται ακόμα καλύτερα. Επίσης, αν μάχονται στο πλευρό των "κοινών" units, τότε στα τελευταία ανεβαίνει το ηθικό και μάχονται με μεγαλύτερη τόλμη! Αρχικά έχετε μόνο έναν hero, αλλά στην πορεία του παιχνιδιού θα σταθούν στο πλευρό σας και άλλοι. Και τώρα κάτι που θα σας εκπλήξει. Συνήθως, όταν πεθάνει ο hero, η αποστολή τερματίζεται γιατί σχεδόν πάντα στα objectives θέτουν ως όρο οι heroes να ζήσουν. Στο WC3, όμως, ακόμα και αν πεθάνει ο hero, θα αναγεννηθεί πάλι! Η ίδια η Blizzard δήλωσε ότι το έκανε αυτό για να μην αφήνουν στην άκρη τους heroes, επειδή ανησυχούν μη σκοτωθούν, αλλά να τους παίρνουν και αυτούς στο πεδίο της μάχης χωρίς κανένα φόβο. Πιθανότατα, βέβαια, όταν γίνεται respawn ο hero να χάνει κάποια από τα EXPs του ή ακόμα και κάποια αντικείμενα του inventory του.

BUILDINGS ΚΑΙ RESOURCES

Η ποικιλία των κτηρίων είναι τεράστια, από μία μικρή τέντα μέχρι ένα τεράστιο κάστρο. Επίσης, στα ήδη υπάρχοντα κτήρια θα υπάρχουν upgrades για να πάρετε ακόμη πιο εξελιγμένες μονάδες. Ισχύει ακόμα το "build-anywhere", αρκεί στο σημείο που επιλέξατε να έχει πρόσβαση ο peasant σας. Αλλά με τι αντίτιμο θα χτίσετε τα κτήριά σας; Χρυσάφι, φυσικά, το οποίο υπάρχει παντού στην πλούσια γη του Azeroth. Υπάρχουν δύο τρόποι για να πάρετε το πολύτιμο χρυσάφι: Ή στέλνετε τους peasants/peons να μαζεύουν από τα γνωστά ορυχεία ή σκοτώνετε όποιο τέρας βρίσκετε στο δρόμο σας και παίρνετε όλα τα gold pieces που κουβαλάει πάνω του. Ο χρυσός είναι χρήσιμος για να κάνετε hire κάποιους heroes, να χτίσετε artifacts, να βελτιώστε το tech-tree σας και άλλα. Παρ' όλα αυτά ο χρυσός δεν είναι η μοναδική παραγωγική πηγή στο παιχνίδι. Ανάλογα με τη φυλή αλλάζουν και τα resources. Ετσι, οι Undead (Scourge) χρησιμοποιούν τα πτώματα των αντιπάλων, ή ακόμη και τα δικά τους για να δημιουργήσουν νέες μονάδες, ή το mana για να κατασκευάσουν κτήρια.

MULTIPLAYER

Και προχωράμε σε αυτό που ενδιαφέρει τους περισσότερους που διαβάζουν αυτές τις γραμμές. Τι γίνεται με το multiplayer; Κλασικά θα παίζεται δωρεάν μέσω της υπηρεσίας Battle.net. Συνήθως ο maximum αριθμός παικτών για ένα multi RTS game είναι 8. Οι φήμες οργιάζουν και λένε ότι υπάρχει περίπτωση το max players στο WC3 να είναι 25! Αν ισχύει κάτι τέτοιο, φανταστείτε τι πανικός θα γίνεται στην πίστα με 25 φυλές να αλληλοσφάζονται! Θα υπάρχει η δυνατότητα αν είναι δύο άτομα σύμμαχοι, αλλά με διαφορετικές φυλές, να συνδυάσουν τεχνολογίες, με αποτέλεσμα να βλέπουμε combined units, στοιχείο το οποίο είχε εισαγάγει το RA2 (IFV + Terrorist = L.F.E :)). Τέλος, στις συμμαχίες θα υπάρχουν επιλογές όπως shared vision (κλασικό), trade resources (πολύ βολικό!) και πολύ πιθανό να υπάρχει η δυνατότητα για κοινό έλεγχο μονάδων από όλους τους συμμάχους.



Εδώ είναι η αυτοκαταστροφή της Mortar Team.

WORLD BUILDER

Ο διαθέσιμος χώρος μου κάπου εδώ τελειώνει και θα ήθελα να αναφερθώ στον Advanced World Builder που θα ενσωματώνει το WC3, ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο με το οποίο θα μπορείτε να δημιουργήσετε νέους χάρτες, μονάδες, κτήρια, abilities(!) και γενικότερα να μετατρέψετε το παιχνίδι όπως εσείς θέλετε!

PC



MYST III EXILE



Το MYST άλλαξε όσο λίγα παιχνίδια την πορεία των computer games. Εδειξε πώς πρέπει να είναι το τέλειο. Παραμένει, όχι τυχαία, το πρώτο σε πωλήσεις παιχνίδι στην ιστορία των υπολογιστών. Το RIVEN κατόρθωσε να αγγίξει από κάθε πλευρά την τελειότητα. Παρ' όλο που έχουν περάσει σχεδόν τέσσερα χρόνια, τα γραφικά και κυρίως ο ήχος του δεν έχουν ακόμη ξεπεραστεί από κάποιο άλλο computer game. Το MYST 3: EXILE έρχεται να συνεχίσει την ένδοξη ιστορία των προκατόχων του. Δεν φτάνει στα επίπεδα του Riven, αλλά, πιστέψτε με, βρίσκεται απλώς μόνο ένα σκαλί πιο κάτω. Διαθέτει έναν εξαιρετικό κόσμο, πολλές νέες ιδέες και πάρα πολύ έξυπνη δράση. Είμαι σίγουρος ότι θα ξετρελάνει οποιονδήποτε ασχοληθεί μαζί του.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ – PCmaster

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

PRESTO STUDIOS/UBI SOFT
(http://www.myst3.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 233MHz, 64MB RAM, Windows 9x, DirectX 8.0, 4x CD-ROM drive, κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 187MB στο σκληρό

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ | ΜΕΣΟ | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ



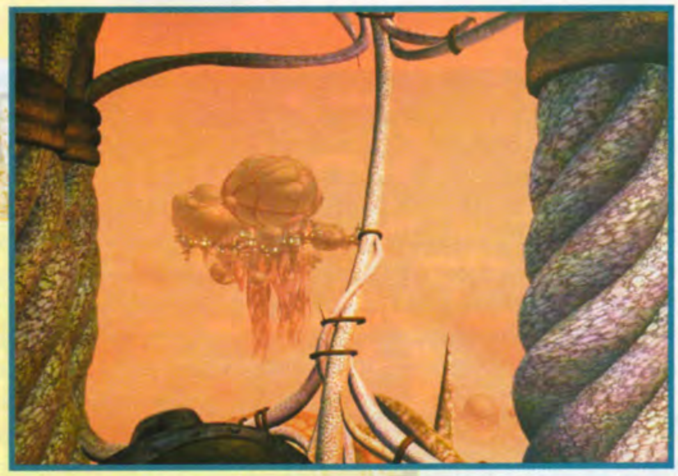
Το Myst κυκλοφόρησε το 1994 και έγινε αμέσως το πιο cult παιχνίδι στο χώρο των υπολογιστών. Από τότε είναι σταθερά, και με διαφορά, το πρώτο παιχνίδι σε πωλήσεις στο χώρο των PCs.

Τα Myst και Riven, όμως, έχουν εκτός του ρεκόρ των πωλήσεων και ένα άλλο ρεκόρ, αρνητικό αυτή τη φορά. Είναι τα παιχνίδια που αφ' ενός έχουν ολοκληρώσει πολύ λίγοι σε σχέση με αυτούς που τα έχουν αγοράσει, αφ' ετέρου έχουν πολύ υψηλό ποσοστό επιστροφών. Βλέπετε, στις ΗΠΑ, όπου σέβονται τον καταναλωτή, σου δίνουν ένα περιθώριο προκειμένου να επιστρέψεις το παιχνίδι που έχεις αγοράσει αν το δεις και δεν σου αρέσει! Ακούγεται σαν επιστημονική φαντασία για τα δεδομένα της Ελλάδας, αλλά έτσι είναι.

Ομολογώ ότι αντιμετώπισα με πολύ σκεπτικισμό το Myst 3. Θεωρώντας το Riven ως το κορυφαίο computer game από κάθε πλευρά, ανησυχούσα πάρα πολύ για τη συνέχειά του. Πολύ περισσότερο που το παιχνίδι αυτή τη φορά δεν έχει δημιουργηθεί από την Cyan



Ο Saavedro μένει κατάπληκτος που κατόρθωσες να ανακαλύψεις το τέταρτο μυστικό σύμβολο, κάτι που αυτός δεν μπόρεσε όλα αυτά τα χρόνια.



Ο κόσμος Narayan, ένας εκπληκτικός κόσμος, που θυμίζει αρκετά το αναμενόμενο Schizm: Mysterious Journey!

και τους αδελφούς Rand και Robyn Miller, αλλά από την Presto Studios, η οποία, αν και μας έχει δώσει τα The Journeyman Project 1, 2 και 3, δεν είχε ποτέ ασχοληθεί με μία τόσο κορυφαία παραγωγή. Επίσης, στην ιστορία του παιχνιδιού δεν ασχολήθηκαν σχεδόν καθόλου οι αδελφοί Miller, αλλά είναι εξ ολοκλήρου δημιούργημα της εξαιρετικής από κάθε πλευράς Mary De Marle.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία στο Myst 3 εξελίσσεται δέκα χρόνια μετά τα γεγονότα του Riven. Οι Atrus και Catherine, το ανδρόγυνο που ελευθερώνεις στα δύο πρώτα παιχνίδια (τον Atrus στο Myst και την Catherine στο Riven), ζουν σε μία νέα περιοχή, την Tomahna. Ενα νέο μέλος έρχεται να προστεθεί στην οικογένεια, η νεογέννητη κόρη τους Yeesha.

Η Catherine και ο Atrus κατόρθωσαν να εντοπίσουν πάνω από 1.800 D'ani, τα οποία επέζησαν της φοβερής καταστροφής που προκλήθηκε στην πόλη τους από μία σειρά σεισμών και άλλων φυσικών φαινομένων. Προσπάθησαν να ξαναδημιουργήσουν την πόλη τους, αλλά στάθηκε αδύνατο.

Ετσι ο Atrus αποφάσισε να δημιουργήσει μία νέα εποχή, την οποία, τελικά, ονόμασε Releeshahn. Σκοπός του είναι να ζήσουν σε αυτήν ευτυχισμένοι όσοι D'ani επέζησαν και να ξαναδημιουργήσουν το μεγάλο πολιτισμό τους.

Σε καλούν κοντά τους και, ενώ ο Atrus είναι έτοιμος να σου δείξει το νέο δημιούργημά του, το βιβλίο-εποχή "Releeshahn", εμφανίζεται από το πουθενά ένας άγνωστός σου, ο οποίος βάζει φωτιά στο δωμάτιο-γραφείο του Atrus, κλέβει το βιβλίο "Releeshahn" και εξαφανίζεται. Πρόκειται για τον Saavedro, έναν παλιό φίλο του Atrus, με τον οποίο γνωρίστηκε κατά τη διάρκεια των ταξιδιών του Atrus στους διάφορους κόσμους-εποχές.

Ο κόσμος του Saavedro, ο εκπληκτικός Narayan, καταστράφηκε ολοκληρωτικά από τους Sirrus and Achenar, τα παιδιά του Atrus και της Catherine. Μεταξύ άλλων έχασε τη γυναίκα και το παιδί του. Αναζητώντας εκδίκηση για την καταστροφή αυτή, κλέβει το βιβλίο ώστε να χρησιμοποιήσει το δημιούργημα του Atrus εναντίον του! Ευτυχώς για σένα, φεύγοντας - μέσα στη βιασύνη του - του πέφτει το

Στο Myst 3 έχουν διορθωθεί όλες οι παρατηρήσεις που είχα κάνει στο άρθρο μου για το Riven! Απίστευτο και όμως αληθινό.

βιβλίο με το οποίο ήρθε εδώ. Σκύβεις και το πιάνεις. Γράφει "J'nanin". Ακουμπάς το linking panel του και μεταφέρεσαι σε έναν άγνωστο κόσμο. Φτάνοντας, μόλις που προλαβαίνεις να δεις τον Saavedro να τρέχει πίσω από κάτι βράχια. Η περιπέτειά σου έχει ξεκινήσει.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι σχετικά απλό, όπως εξάλλου ήταν και στο Riven. Θα προσπαθήσεις να πάρεις πίσω το βιβλίο "Releeshahn" και να το επιστρέψεις στον Atrus ώστε να σωθεί ο κόσμος των D'ani. Φυσικά, πρέπει να αντιμετωπίσεις τον Saavedro, κάτι, πιστέψτε με, καθόλου, μα καθόλου εύκολο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 150.000 rendered τοποθεσίες (απίστευτος αριθμός), για τις οποίες έχουν δουλέψει 20 ειδικοί αρτίστες για συνολικά περισσότερες από 90.000 ανθρωποώρες. Δεν νομίζω ότι υπάρχει κάτι ανάλογό του στα computer games graphics. Το Myst 3 χρησιμοποιεί ένα μείγμα pre-rendered backgrounds και real time 3D τεχνολογίας για να αποδώσει μία ελεύθερη κίνηση 360 μοιρών με πολύ animation στα γραφικά. Για να το επιτύχουν, δημιούργησαν ένα μικρό δίκτυο με συνολική υπολογιστική δύναμη 57,6GHz, το οποίο δούλευε όλο το 24ωρο για να πετύχει το ποθητό rendering animation! Κάθε μισή ώρα γέμιζαν 1 GB από τους SCSI σκληρούς δίσκους τους.

Το Myst 3 δεν είναι πλήρως 3D όπως το realMyst, αλλά χρησιμοποιεί μία system engine σχεδόν όμοια με την Omni3D της Cryo ή την αντίστοιχη της Wanadoo. Ετσι, έχεις οπτική 360 μοιρών, με θέα προς τα πάνω και προς τα κάτω περίπου 75 μοιρών. Η μεγάλη επιτυχία της Presto Studios έγκειται στο ότι κατόρθωσε να υπάρχει στα γραφικά της οθόνης πληθώρα animations και ειδικών εφέ, γεγονός που η Cryo και η Wanadoo θεωρούν από εξαιρετικά δύσκολο έως αδύνατο για τις system engines αυτού του τύπου.

Οπως δήλωσαν τα ίδια τα στελέχη της εταιρείας, επέλεξαν, τελικά, να χρησιμοποιήσουν αυτήν τη system engine και όχι μία πλήρως 3D,



όπως το Myst 3D: "... γιατί η υπάρχουσα τεχνολογία και τεχνογνωσία στο λεγόμενο 3D δεν μπορεί ακόμη να αποδώσει την ίδια ποιότητα γραφικών σε real time κίνηση, όπως αυτή που πέτυχε με τα εκπληκτικά pre-rendered graphics του το Riven...". Οι άνθρωποι της Presto κατόρθωσαν να συνδυάσουν πολύ ωραία photorealistic pre-rendered graphics με μέρος της τεχνολογίας του real time 3D. Αυτό ας το ακούσουν καλά οι θιασώτες του 3D, που νομίζουν ότι αποδίδει καλύτερα γραφικά από τα κλασικά 2D pre-rendered ή και hand-made. Εχω βραχνιάσει υποστηρίζοντας αυτή την άποψη όλα αυτά τα χρόνια - όσοι παρακολουθείτε τα άρθρα μου πρέπει να το γνωρίζετε.

Από τους κόσμους του παιχνιδιού ξεχωρίζω αυτόν της Edanna, με τα εκπληκτικά γραφικά του, τους σχεδόν ψυχεδελικούς χρωματισμούς και τα υπέροχα εφέ. Αν όλοι οι κόσμοι ήταν της ίδιας τελειότητας, τότε σίγουρα θα μιλούσαμε για ένα παιχνίδι που στον τομέα αυτό θα ήταν πολύ ανώτερο του Riven.

Η μουσική του είναι εξαιρετική, αλλά δεν φτάνει στα επίπεδα της εκπληκτικής μουσικής του Riven (ο Βαγγέλης μού έχει κάνει δώρο το soundtrack του παιχνιδιού, το οποίο παραμένει από τα πλέον αγαπημένα μου μουσικά CDs). Αυτό δεν σημαίνει ότι η μουσική δεν είναι καλή, απλώς δεν φτάνει στη σχεδόν τέλεια επίδοση του Riven. Θα προτιμούσα τη μουσική να την είχε γράψει ο ίδιος ο Miller, όπως έκανε και με το Riven. Τα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά, καθώς και οι ομιλίες, που είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρικές. Σημειώστε εδώ ότι το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να βλέπετε και σε κείμενο στο κάτω μέρος της οθόνης τους διαλόγους.

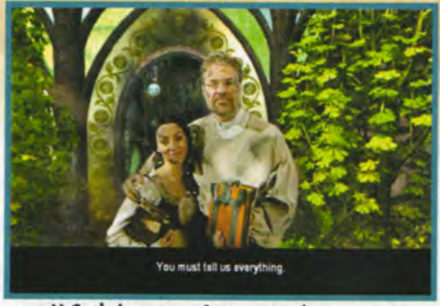
Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός, αν και εδώ υπάρχει μία πρωτοτυπία σε σχέση με τα προηγούμενα της σειράς. Μπορείς να έχεις τον κέρσορα "φιξαρισμένο" στο κέντρο της οθόνης και η οπτική θέα να κινείται όπως κινείς το mouse (ή να χρησιμοποιείς τα arrow keys). Κινείσαι προς τα εμπρός κάνοντας αριστερό κλικ, όπου υπάρχει σχετική "έξοδος". Στην περίπτωση αυτή ο κέρσορας γίνεται σχεδόν διαφανής! Μπορείς όμως, κάνοντας δεξί κλικ, να ελευθερώσεις τον κέρσορα και να κινείς το mouse στις άκρες της οθόνης για να στρίψεις. Κινείσαι μπροστά κάνοντας αριστερό κλικ τον κέρσορα στην κατεύθυνση που θέλεις πάνω στα γραφικά της οθόνης. Στην τελευταία περίπτωση μπορείς να χειρίζεσαι και το τυπικό inventory σου που υπάρχει στο κάτω μέρος της οθόνης.

Στο παιχνίδι, πατώντας το πλήκτρο Escape, περνάς στο κεντρικό μενού του παιχνιδιού. Από εδώ μπορείς να κάνεις Save και Load (επιτέλους, με κανονικά saves και όχι με αυτά των Windows), Resume Game, να ρυθμίσεις διάφορες παραμέτρους μέσω του Options (η πιο σημαντική είναι η εμφάνιση υπότιτλων) και να κάνεις Quit. Μπορείς να κάνεις Bypass σχεδόν όλα τα Video Sequences, πατώντας το πλήκτρο SpaceBar όσες φορές χρειαστεί, μια και αρκετά sequences αποτελούνται από αρκετά μικρότερα βίντεο (οπότε και το SpaceBar πρέπει να πατηθεί ανάλογες φορές). Τέλος, στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα βιβλία, όταν τα βρίσκεις. Πρόκειται για βιβλία που περιέχουν πολύτιμες πληροφορίες ή και βιβλία-teleports.

Στο Myst 3 έχουν διορθωθεί όλες οι παρατηρήσεις που είχα κάνει στο άρθρο μου για το Riven! Απίστευτο και όμως αληθινό. Οσοι έχετε στη διάθεσή σας εκείνο το review, δείτε το και θα καταλάβετε ποια ακριβώς σημεία εννοώ. Γι' αυτό το λόγο παίρνει υψηλή βαθμολογία στο χειρι-



Στο σωστό φινάλε του παιχνιδιού ο Saavedro φεύγει για να δει τι έχει απομείνει από τον κόσμο του Narayan που όλα αυτά τα χρόνια πίστευε ότι είχε καταστραφεί ολοκληρωτικά.



Η Cathrine και ο Atrus περιμένοντας να ακούσουν τις περιπέτειές σου, αφού τους επέστρεψες το βιβλίο-link "Releeshahn".

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δημιουργός του παιχνιδιού είναι η Mary DeMarle, ένα στέλεχος της Presto Studios, η οποία παίρνει με το σπαθί της μία θέση ανάμεσα στις σημαντικές γυναίκες-δημιουργούς, όπως οι Roberta Williams (συνδημιουργός της Sierra On-Line και δημιουργός των King's Quests 1-8, Laura Bow 1 & 2, Phantasmagoria 1 & 2), Jane Jensen (Gabriel Knight 1-3) και Marcia Bales (Shivers 1 & 2).
Η Mary DeMarle είναι αυτό που θα ήθελε σχεδόν κάθε αρσενικό του χώρου: νέα, όμορφη, πολύ δυναμική και, το κυριότερο, ιδιαίτερα έξυπνη. Τώρα μάλιστα που το παιχνίδι πουλάει σαν τρελό, είναι και πλούσια.
Η Mary DeMarle δουλεύει στην Presto Studios ως game designer. Προτιμά να λέει ότι δουλεύει ως writer και αυτό γιατί το γράψιμο είναι η μεγάλη αγάπη της. Στην Presto η καθημερινή δουλειά της είναι να αναπτύσσει το gameplay των projects, καθώς και να επεξεργάζεται εναλλακτικές ιδέες γύρω από τα παιχνίδια της εταιρείας. Ταυτόχρονα είναι αυτή που γράφει το βασικό κορμό των σεναρίων των παιχνιδιών, των manuals και άλλων στοιχείων που βρίσκονται στα παιχνίδια. Σύμφωνα με την ίδια, το design document για το Myst 3 είναι, ούτε λίγο ούτε πολύ, 170 σελίδες! Προτού μεταπηδήσει στην Presto Studios δούλεψε στο χώρο του κινηματογράφου κάνοντας σχεδόν τα πάντα, από επεξεργασία των special effects μέχρι location managing και camera assisting. Μετά πήγε στο χώρο των εκδοτικών οργανισμών και από εκεί για δέκα ολόκληρα χρόνια δούλεψε στην εταιρεία κινούμενων σχεδίων Hanna-Barbera, στα τμήματα marketing, licensing και publicity divisions. Από εκεί αποχώρησε για να δουλέψει ως ελεύθερη συγγραφέας και, τελικά, βρέθηκε στην Presto.
Η πιο σημαντική πρόκληση που αντιμετώπισε κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του παιχνιδιού ήταν να φτιάξει ένα nonlinear gameplay (μη ευθύγραμμη δράση) χωρίς όμως να χαθεί κανένα από τα στοιχεία της ιστορίας του δράματος που εξιστορείται.
Στην ερώτηση: "Αν βρισκόσουν σε ένα ερημικό νησί, τι αντικείμενο θα ήθελες να είχες μαζί σου;" απάντησε με χιούμορ: "Μία μαγική λάμπα που να έχει μέσα της ένα τζίνι. Δεν ισχύει ακόμη η ιστορία με τις τρεις ευχές;"







Η λύση των δύο πιο σημαντικών γρίφων του παιχνιδιού. Πρόσεξε πολύ καλά τα σχήματα, γιατί πρέπει να τα αναπαράγεις πιστά.

σμό του. Ως μοναδικό μειονέκτημα βρήκα τα λίγα saves που καταχωρίζονται ανά σελίδα (μόνο 7). Ετσι, αν θέλεις να φορτώσεις το 38ο κατά σειρά save σου, πρέπει να γυρίσεις 6 σελίδες των saves για να φτάσεις σε αυτό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι εκπληκτική. Πρόκειται για ένα σύνολο απίθανων από κάθε πλευρά κόσμων, που θα σε καθηλώσουν ολοκληρωτικά. Δεν έχετε παρά να αφεθείτε να ζήσετε τους μοναδικούς κόσμους του Myst 3 για να βιώσετε τη διαφορετικότητα των παιχνιδιών αυτών από οποιοδήποτε άλλο computer game κυκλοφορεί. Θα ζήσετε ένα όνειρο που θα σας κάνει να ξεχάσετε οτιδήποτε άλλο συμβαίνει γύρω σας ή σας απασχολεί.

Το Myst III: Exile περιλαμβάνει 6 τελείως νέες εποχές που πρέπει να εξερευνήσει ο χρήστης, τις: Tomahna, J' Nanin, Voltaic, Amateria, Edanna και την Narayan. Καθεμία εποχή έχει, φυσικά, τη δική της ξεχωριστή οντότητα και αίσθηση.

Η δράση του παιχνιδιού δεν φτάνει στα ίσως εξεζητημένα επίπεδα της αντίστοιχης δράσης του Riven. Είναι πιο απλή και πιο κατανοητή, μια και είναι άμεσα συνδεδεμένη με το σενάριο της περιπέτειας.

Αυτό που προσπάθησαν στο Myst 3 είναι να κρατήσουν την αγωνία σε υψηλό και σταθερό επίπεδο από την αρχή. Ετσι, παρουσιάζουν τον θεωρούμενο "κακό" του παιχνιδιού σχεδόν από την αρχή, και μετά έχουν φροντίσει ώστε να έχεις συχνές "επαφές" μαζί του καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ακριβώς για να κρατήσουν την ένταση σε υψηλά επίπεδα. Το παιχνίδι είναι έτσι σχεδιασμένο ώστε ακόμη και όταν δεν συναντάς τον "κακό", νιώθεις παντού τριγύρω σου την απειλητική παρουσία του. Με οτιδήποτε κάνεις, ξέρεις πολύ καλά ότι θα οδηγηθείς σε ένα ιδιαίτερα δραματικό φινάλε, σε μία μετωπική αντιπαράθεση. Αποτέλεσμα όλων αυτών είναι στο Myst 3 να υπάρχει πολύ μεγαλύτερη ένταση και αγωνία στο χρήστη απ' ό,τι στα προηγούμενα.

Από την εποχή-κόσμο Tomahna θα περάσεις πολύ εύκολα και σχεδόν αμέσως σε αυτόν του J' Nanin. Ο κόσμος αυτός αποτελεί το κέντρο μέσω του οποίου συνδέεσαι με τους άλλους, δηλαδή τους Voltaic, Amateria και Edanna. Ο καθένας από τους κόσμους αυτούς είναι ανεξάρτητος και έτσι μπορείς να τους ολοκληρώσεις με οποιαδήποτε σειρά. Σε καθέναν από τους τρεις αυτούς κόσμους (Voltaic, Amateria, Edanna) αναζητάς να βρεις και να καταγράψεις ένα σύμβολο. Συνδυάζοντας και τα τρία σύμβολα θα μεταφερθείς στον κόσμο του Saavedro, τη Narayan, ή σε ό,τι απέμεινε από αυτήν. Εδώ υπάρχουν δύο από τους πιο έξυπνους γρίφους του παιχνιδιού, οι οποίοι συναγωνίζονται σε εξυπνάδα και πρωτοτυπία τους αντίστοιχους του Riven. Σκοπός σου είναι να βρεις ένα τέταρτο σύμβολο, το οποίο θα σε οδηγήσει στην αποκάλυψη του πραγματικού κόσμου Narayan.

Μοναδικό μειονέκτημα στη συνολική δράση του παιχνιδιού θεωρώ το γεγονός ότι οι "έξοδοι" σε μερικά σημεία των οθονών δεν είναι πολύ καθαρές, με αποτέλεσμα να τις προσπερνάς χωρίς να τις αντιλαμβάνεσαι. Στην πράξη αυτό σημαίνει ότι μπορεί να κολλήσεις κάπου μόνο και μόνο επειδή δεν αντιλήφθηκες αμέσως ότι σε κάποιο σημείο υπήρχε και μία άλλη διαδρομή. Κόλλησα σε ένα τέτοιο σημείο στον κόσμο Edanna για ένα ολόκληρο απόγευμα και πήγα να τρελαθώ μην καταλαβαίνοντας τι δεν κάνω σωστά.

Το παιχνίδι διαθέτει 3-4 διαφορετικά φινάλε, μόνο ένα από αυτά όμως είναι το πιο σωστό. Αυτό όμως θα το βρείτε μόνοι σας. Τελειώνοντας, απλώς να επισημάνω ότι το παιχνίδι δεν περιέχει σημάδια από "εμφανή βία". Ο λόγος γι' αυτό είναι κυρίως ότι στοχεύει στο ευρύτερο γυναικείο κοινό, που σύμφωνα με μετρήσεις κάλυψε το 40% των πωλήσεων του Riven!

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Myst 3 υπήρξε για εμένα μάννα εξ ουρανού. Αν ένα παιχνίδι πρόκειται να ξαναφέρει τα adventure games στο προσκήνιο, να είστε σίγουροι ότι αυτό είναι το Myst 3. Με 500.000 πουλημένα εκ των προτέρων αντίτυπα και άλλα 75.000 αντίτυπα στις 15 πρώτες μέρες της κυκλοφορίας του, είναι σίγουρο ότι θα ξεπεράσει τις πωλήσεις του Riven. Είναι πολύ καλύτερο από το πρωτότυπο Myst, ενώ υστερεί από



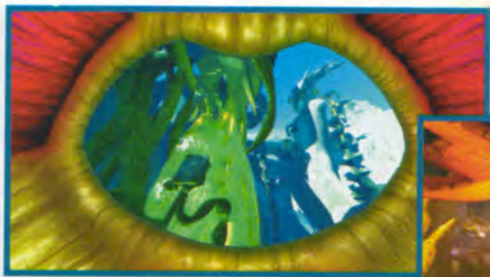
MYST III: EXILE PATCH

Οποιος έχει στα χέρια του την πρωτότυπη αμερικανική έκδοση, καλό είναι να κατεβάσει από το Internet και να εγκαταστήσει αμέσως το τελευταίο patch του παιχνιδιού που κυκλοφορεί. Ο λόγος; Είναι φυσικό ότι το εν λόγω patch θα διορθώνει, όπως και κάνει, μία σειρά από προβλήματα που έχουν να κάνουν με τις διάφορες 3D κάρτες γραφικών που κυκλοφορούν στην αγορά.
Το πιο σημαντικό, όμως, είναι ότι διορθώνει ένα από τα πιο τρελά bugs που έχω ακούσει μέχρι τώρα στα computer games. Ποιο είναι αυτό;
Αρκετοί, ανάμεσα σ' αυτούς και εγώ, πειράζουμε το γράμμα του CD-ROM drive και το αλλάζουμε μέσω του Control Panel/Settings/Device Manage/CD-ROM -επιλογή του CD-ROM που έχουμε- Properties και Settings σε ένα γράμμα της αρεσκείας μας. Εγώ προτιμώ το γράμμα R, που είναι το αρχικό του Reader, όπως είναι στα απλά CD-ROMs. Γιατί το κάνουμε αυτό; Ο λόγος είναι απλός. Εχουμε ένα hard disk και ένα CD-ROM. Αν ο σκληρός δίσκος είναι ολόκληρος ένα partition, αυτός θα πάρει το γράμμα C και το CR-ROM το γράμμα D. Στην πορεία παίρνουμε ακόμη έναν σκληρό δίσκο ή κάποια άλλη συσκευή και την εγκαθιστάμε. Ο νέος σκληρός δίσκος θα πάρει αυτός το γράμμα D και το CD-ROM το γράμμα E. Τότε τα παιχνίδια που έχουμε ήδη εγκαταστήσει, δεν θα λειτουργούν, μια και δεν θα βρίσκουν το CD-ROM στο γράμμα D.
Το bug, λοιπόν, που υπάρχει στην αμερικανική έκδοση δεν αναγνωρίζει οποιοδήποτε CD-ROM έχει ως γράμμα κάποιο μετά το "H". Το παιχνίδι θα εγκατασταθεί κανονικά, αλλά μετά δεν θα τρέχει! Αυτό, λοιπόν, έπαθα και εγώ και έχασα πάνω από τρεις ώρες μέχρι να βρω τι συμβαίνει. Μόνο όταν στην τύχη το έβαλα στο DVD-ROM drive που έχω, το οποίο είχε το γράμμα H και είδα ότι εκεί έπαιζε κανονικά, κατάλαβα ότι κάτι άλλο συμβαίνει. Ετσι, πήγα στο site του παιχνιδιού, είδα ότι έχουν βγάλει patch, το οποίο διορθώνει ακριβώς αυτό το πρόβλημα, το κατέβασα, το εγκατέστησα και ησύχασα.

το Riven μόνο σε μερικές λεπτομέρειες. Αυτά και μόνο φτάνουν για να καταλάβετε ότι έχετε μπροστά σας ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών, το οποίο δεν πρέπει να χάσετε με τίποτα. Καλά, ακόμη εδώ είστε;

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι διάλεξε την επιλογή Direct 3D (εφόσον έχεις 3D κάρτα γραφικών) και εν συνεχεία κάνε κλικ στο OK. Ενώ βρίσκεσαι στο βασικό μενού του παιχνιδιού, κάνε κλικ





Ο κόσμος της Edanna, ίσως ο πιο όμορφος και ψυχεδελικός του παιχνιδιού.

στην επιλογή OPTIONS. Στο AUDIO βάλε το Music Frequency στο μάξιμουμ και εν συνεχεία κάνε κλικ στο GAME. Εδώ τσέκαρε τα Zip Mode και Subtitles. Τώρα πια κάνε κλικ στην επιλογή BACK και μετά κλικ στο NEW GAMES.

Το παιχνίδι ξεκινά και εσύ βρίσκεσαι στην TOMAHNA, στο σπίτι των Catherine και Atrus. Η Catherine κρατά το νέο παιδί της, ένα κορίτσι, τη Yeesha.

Ακούς την Catherine να σου μιλά από πίσω σου. Γύρνα 180 μοίρες και τη βλέπεις να κρατά τη Yeesha. Σου λέει ότι σε ζητά ο Atrus. Προχώρησε μία φορά μπροστά και γύρνα αριστερά 90 μοίρες ώστε να κοιτάς την Catherine. Περίμενε μέχρι να σου ξαναμιλήσει. Γύρνα δεξιά 90 μοίρες και προχώρησε στην πόρτα που είναι ίσια μπροστά σου (και όχι σε αυτήν που είναι ακριβώς απέναντι από την Catherine). Κάνε κλικ τον κέρσορα-παλάμη για ν' ανοίξεις την πόρτα και μπες μέσα. Πήγαινε στα δεξιά, στο βιβλίο που είναι πάνω σε ένα pedestal. Κάνε κλικ σε αυτό. Αν δεν το αναγνωρίζεις, την επόμενη φορά με τον κηδεμόνα σου. Πρόκειται για το καλύτερο βιβλίο της σειράς, κατά τη γνώμη μου πάντα. Τι, ακόμη δεν κατάλαβες ποιο εννοώ; Καλά, δεν ξέρεις ποιο θεωρώ ως το καλύτερο adventure game όλων των εποχών; Μα ναι, είναι το βιβλίο του Riven ή πιο σωστά το βιβλίο της Fifth Age του Gehn. Φυσικά, το link panel δεν λειτουργεί πια, αφού αν έχεις παίξει το συγκεκριμένο παιχνίδι θα ξέρεις ότι ο κόσμος του Riven δεν υπάρχει πλέον (όσοι δεν έχετε παίξει το Riven μένετε στην ίδια τάξη, η μόνη σωτηρία σας είναι να πάτε να το αγοράσετε αμέσως και να απολαύσετε το πιο έξυπνο παιχνίδι που έχει δημιουργηθεί για τους υπολογιστές την τελευταία δεκαετία).

Γύρνα και κοίταξε στο γραφείο. Κάνε zoom-in όπου μπορείς, στο γράμμα αλλά και στις δύο φωτογραφίες που είναι στ' αριστερά και στα δεξιά του γραφείου. Φύγε και πήγαινε στο κέντρο του δωματίου. Γύρισε στα δεξιά και κάνε σταδιακά zoom-in στις δύο tapestries που είναι στον τοίχο. Σε αυτές μπορείς να κάνεις zoom-in σε διάφορα σημεία. Οι ταπετσαρίες δείχνουν σκηνές με τον Atrus να ψάχνει για επιζώντες στους διάφορους κόσμους-εποχές των D'ani.

Γύρνα στο κέντρο του δωματίου και πήγαινε στο βιβλίο που είναι μέσα σε μία γυάλα, στο pedestal ακριβώς απέναντι από το γραφείο, και στ' αριστερά της πόρτας όπως πρωτομπαίνεις στο δωμάτιο αυτό. Κάνε zoom-in στο βιβλίο αυτό. Πρόκειται για το περίφημο "Releeshahn".

Κάνε zoom-out και παρακολούθησε ένα video sequence, όπου ξαφνικά εμφανίζεται κάποιος πίσω από το βιβλίο, παίρνει ένα D'ani Fire Marble που είναι στο έδαφος (orange ball) και το πετά στο κέντρο του δωματίου βάζοντας φωτιά σ' αυτό. Σπάζοντας τη γυάλα κλέβει το "Releeshahn" και ανοίγοντας ένα άλλο βιβλίο εξαφανίζεται ενεργοποιώντας το link panel του.

Από αυτόν, όμως, πέφτει ακόμη ένα βιβλίο. Πλησιάζεις και, ακουμπώντας το link animated panel, μεταφέρεσαι στην εποχή-κόσμο J'NANIN (the Lesson Age).

Βλέπεις αυτόν που έκλεψε το "Raleeshahn" να φεύγει τρέχοντας. Αργότερα θα μάθεις ότι το όνομά του είναι Saavedro και ότι πρόκειται για έναν παλιό φίλο του Atrus. Γρήγορα ακολούθησέ τον, πηγαίνοντας δύο φορές μπροστά. Στρίβεις δεξιά και τον βλέπεις να ανεβαίνει τα σιδερένια σκαλιά που οδηγούν σ' ένα ύψωμα. Θα τον δεις να μπαίνει μέσα σ' ένα κτήριο. Πήγαινε αμέσως εκεί. Δεν μπορείς να ανοίξεις την πόρτα, αλλά μπορείς να κάνεις







Αφού εστιάσεις στα τρία αυτά σχήματα, πρόσεξε πολύ καλά τη θέση των 4 "στιγμάτων" στο καθένα από αυτά, μια και πρέπει να αναπαράγεις τη θέση τους για να ξεκλειδώσεις τα αντίστοιχα βιβλία-portals στους τρεις horn towers που υπάρχουν πάνω στο νησί-κόσμο J'NANIN.

zoom-in στο παράθυρο της πόρτας. Βλέπεις τον Saavedro να περπατά στο δωμάτιο. Προς το παρόν, δεν έχεις τίποτα άλλο να κάνεις εδώ, γι' αυτό γύρνα πίσω και κατέβα τα σιδερένια σκαλιά. Προχώρησε μία φορά και κατέβα και τα καινούρια σκαλιά.

Στρίψε δεξιά 90 μοίρες και προχώρησε μπροστά 4 φορές. Στρίψε αριστερά και πήγαινε προς την κατεύθυνση της θάλασσας. Εδώ υπάρχει ένας αντανακλαστήρας και ένας τροχός με 4 χερούλια. Γύρνα τον τροχό 4 φορές. Κάθε φορά που τον γυρνάς, στρέφεις και τον πύργο που είναι στη θάλασσα. Θα δεις ότι, τελικά, θα ρίξει ένα φως πάνω στον ανακλαστήρα που υπάρχει δίπλα σου. Αυτός ρίχνει το φως στο πρώτο "τηλεσκόπιο" που βρίσκεται πίσω και στ' αριστερά σου, ένα ΚΙΤΡΙΝΟ. Πήγαινε σ' αυτό και γύρισέ το μία



Ο πιο δύσκολος γρίφος του κόσμου Amateria. Πρόσεξε καλά τις γραμμές, όσο φαίνονται, και το πώς πρέπει να τις βάλεις.

φορά. Κάνοντας zoom-in θα δεις ότι κοιτά ένα μπλε τηλεσκόπιο και ότι έχει "ρίξει" το φως σ' αυτό. Γύρνα δεξιά 90 μοίρες και πήγαινε 2 φορές μπροστά προς τη θάλασσα. Στρίψε αριστερά 90 μοίρες και ανέβα τα σιδερένια σκαλιά. Βρίσκεσαι μπροστά στο ΜΠΛΕ τηλεσκόπιο. Γύρισέ το μία φορά και κάνοντας zoom-in σ' αυτό θα δεις ότι κοιτά ένα πράσινο τηλεσκόπιο, ενώ ταυτόχρονα έχει "ρίξει" το φως σ' αυτό. Γύρνα πίσω και κατέβα προς τη θάλασσα. Στρίψε αριστερά 90 μοίρες και προχώρησε μπροστά 3 φορές. Πέρνα τα βράχια που είναι στο νερό (μπροστά 1 φορά) και εν συνεχεία προχώρησε μπροστά άλλες 3 φορές ανεβαίνοντας πάνω στο πλάτωμα του βράχου. Τώρα γύρνα λίγο προς τ' αριστερά και κοίτα ελαφριά προς τα κάτω. Κατέβα προσεκτικά τα σκαλιά κάνοντας κλικ 2 φορές. Εδώ παρατήρησε ότι μπορείς να πας και προς τ' αριστερά σου (καταβαίνοντας και άλλα σκαλιά που οδηγούν προς μία γέφυρα), αλλά και να ανέβεις τα σκαλιά στα δεξιά σου που οδηγούν σ' ένα άλλο, κίτρινο τηλεσκόπιο.

Κατέβα τα σκαλιά και προχώρησε προς τη γέφυρα. Οταν βρεθείς πάνω στο βράχο παρατήρησε ότι στα δεξιά σου είναι ένας horn tower, στον οποίο δεν μπορείς να πας, και ότι ακριβώς μπροστά σου υπάρχουν κάτι σκαλιά που οδηγούν προς τα κάτω. Παρατήρησε επίσης ότι αυτός ο horn tower έχει πάνω από την πόρτα ένα σημάδι σαν ένα πουλί με ανοιγμένα φτερά (Edanna horn tower). Συνέχισε όλο ευθεία και πέρασε και την υπόλοιπη γέφυρα. Ανέβα τα σκαλιά που υπάρχουν στ' αριστερά σου, προχώρησε και ανέβα στο ΠΡΑΣΙΝΟ τηλεσκόπιο. Γύρισέ το 1 φορά και θα δεις να σε στραβώνει το φως που αντανακλά. Σωστά, γιατί "κοιτά" στο κόκκινο τηλεσκόπιο που είναι ακριβώς από πίσω σου. Γύρνα αντίθετα και πήγαινε στο ΚΟΚΚΙΝΟ τηλεσκόπιο που βλέπεις μπροστά σου στο ίδιο πλάτωμα. Αυτό γύρισέ το 2 φορές μέχρι να δεις να σε στραβώνει το φως που αντανακλά. Σωστά, γιατί "κοιτά" στο κίτρινο τηλεσκόπιο που είναι ακριβώς από πίσω σου (όχι το πρώτο που γύρισες, αλλά στο άλλο που προσπέρασες για να περάσεις τη γέφυρα).

Τώρα γύρνα πίσω και ξαναπέρασε τη γέφυρα. Ανέβα τα σκαλιά μόνο 1 φορά. Γύρνα λίγο προς τ' αριστερά και ανέβα τα σκαλιά που οδηγούν στο δεύτερο ΚΙΤΡΙΝΟ τηλεσκόπιο. Πήγαινε κοντά του και γύρισέ το 2 φορές μέχρι να δεις να σε στραβώνει το φως που αντανακλά. Σωστά, γιατί "κοιτά" στο μοβ τηλεσκόπιο που είναι ακριβώς από πίσω σου.

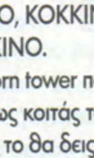
Κατέβα τα σκαλιά και πήγαινε στο ΜΟΒ τηλεσκόπιο που είναι στ' αριστερά σου. Γύρισέ το 1 φορά ώστε να "κοιτάξει" προς το δεύτερο κόκκινο τηλεσκόπιο (αν κάνεις zoom-in όπως κοιτάς θα το δεις). Τώρα φύγε και πήγαινε στο κόκκινο τηλεσκόπιο που είναι ίσια μπροστά σου και λίγο δεξιά όπως κοιτάς, για την ακρίβεια είναι στο σημείο όπου φτάνεις για πρώτη φορά σε αυτήν την εποχή-κόσμο. Φτάνοντας στο ΚΟΚΚΙΝΟ τηλεσκόπιο γύρισέ το 1 φορά ώστε να δεις να σε στραβώνει το φως που αντανακλά. Σωστά γιατί "κοιτά" στο horn tower που βρίσκεται ακριβώς από πίσω σου. Καταγράφοντας τα χρώματα των τηλεσκοπίων-ανακλαστήρων με τη σειρά που τα χρησιμοποιήσαμε, έχουμε τα: ΚΙΤΡΙΝΟ, ΜΠΛΕ, ΠΡΑΣΙΝΟ, ΚΟΚΚΙΝΟ, ΚΙΤΡΙΝΟ, ΜΟΒ και ΚΟΚΚΙΝΟ.

Προχώρησε προς τον horn tower που είναι ακριβώς μπροστά σου, όπως κοιτάς το κόκκινο τηλεσκόπιο. Πλησιάζοντάς το θα δεις ότι έχει ένα μεγάλο "0" σύμβολο πάνω του (Amateria horn tower). Γύρνα αντίθετα και πήγαινε προς τον horn tower στον οποίο "έριξες" το φως των ανακλαστήρων. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	97
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	99
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΓΡΙΦΟΙ	98

98



Ενα παιχνίδι που είναι άξιος συνεχιστής από κάθε πλευρά των Myst και Riven. Εκπληκτικά γραφικά, φοβερή μουσική και πολύ έξυπνη δράση συνθέτουν τον μαγευτικό κόσμο του Myst 3. Επιτέλους, ένα adventure κυριολεκτικά πρώτης γραμμής, που σπάει για ακόμη μία φορά τα ρεκόρ στις πωλήσεις.

Summoner

Το Summoner αποτέλεσε μία έκπληξη για μένα. Ηρθε χωρίς ιδιαίτερες τυμπανοκρουσίες και διεκδικεί με το σπαθί του μία ξεχωριστή θέση στις καρδιές των φίλων των CRPGs. Προσωπικά με γοήτευσε, παρά τα όποια προβλήματά του, σε τέτοιο βαθμό ώστε είναι το πρώτο παιχνίδι του είδους που έπαιξα για δεύτερη φορά, κάτι που μέχρι τώρα έκανα μόνο με τα adventure games. Με βασικά όπλα το σπάνιο σενάριό του, τα εκπληκτικά γραφικά και την ιδιαίτερα εθιστική δράση, είμαι σίγουρος ότι θα κλέψει και τις δικές σας καρδιές.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Προτού προχωρήσω στην παρουσίαση του παιχνιδιού, σας προειδοποιώ να κατεβάσετε οπωσδήποτε το τελευταίο patch του παιχνιδιού sum1x-121.exe από το Internet. Επίσης, μην μπερδευτείτε με τη λέξη "manual" που υπάρχει στη σελίδα του Download. Δεν σημαίνει ότι το αρχείο αυτό είναι η τελευταία έκδοση του manual (εγχειρίδιο) του παιχνιδιού, αλλά ότι η εγκατάστασή του δεν είναι αυτόματη αλλά "χειροκίνητη" (manual). Προτού παίξετε το παιχνίδι δείτε οπωσδήποτε τα credits και περιμένετε μέχρι αυτά να τελειώσουν. Η εν λόγω διαδικασία απαιτεί λίγο χρόνο, αλλά αξίζει τον κόπο, αφού θα δείτε ένα ειδικό βίντεο στο οποίο φαίνεται να παίζουν το παιχνίδι στην έκδοση των επιτραπέζιων pen & paper RPGs. Πρόκειται για ένα βίντεο ποίημα. Μην το χάσετε με τίποτα.

Ας δούμε, όμως, αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στη μυθολογία των Summoners, ο Ghuval, ο μεγάλος δημιουργός, έφτιαξε τον κόσμο Khosos. O Urath, ο θεός του Sudani, χτύπησε τη Γη με το θρυλικό ξίφος του και από αυτό δημιουργήθηκαν οι ήπειροι και τα νησιά. Η ιστορία του Summoner εξελίσσεται σε δύο από αυτές τις ηπείρους, τη Medeva και την Orenia. Οι πρίγκιπες της οικογένειας των Rhunari ενοποίησαν όλα τα γνωστά βασίλεια κατά τη διάρκεια ενός πολέμου που κράτησε τριάντα χρόνια, ο οποίος καταγράφηκε στην ιστορία ως "Η κατάκτηση της Medeva". Το ημερολόγιο της Medeva ξεκινά από τον πρώτο χρόνο της κατάκτησής της με τον κωδικό 1 Vorhno Medeva (1 VM). Το παιχνίδι μας εξελίσσεται στα 596 VM.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

VOLITION/THQ
(http://www.summoner.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 400MHz, 64MB RAM, Windows 9x/ME, DirectX 8.0, 4x CD-ROM drive, 8MB 3D hardware accelerator κάρτα γραφικών, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 800MB στο σκληρό





Το απόλυτο χτύπημα ενός κλέφτη, το περίφημο backstab.



Ξαναφέρνοντας στη ζωή ένα μέλος της ομάδας σου που πέθανε κατά τη διάρκεια μιας μάχης.

Το βασίλειο-αυτοκρατορία της Orenia βρίσκεται βόρεια αυτού της Medeva και τα χωρίζει η θάλασσα του Khadim. Τώρα πια κυβερνά ο Murod ο Usuper, ο οποίος κατέλαβε το θρόνο το 574 VM δολοφονώντας τον αυτοκράτορα Gaodi II και ολόκληρη την οικογένειά του.

Ο Murod παλαιότερα ήταν αρχηγός του βασιλικού ιερατείου, γνωστού με το όνομα Society of the Jade Temple. Εκτέλεσε όλους τους ιερείς μετά την προφητεία που του έδωσαν, σύμφωνα με την οποία θα γεννιόταν κάποιος ο οποίος θα έφερε το σημάδι του Summoner και θα τον κατέστρεφε. Τώρα πια η Society αυτή έχει μετατραπεί σε επαναστατικό στρατό με επικεφαλής μία μυστηριώδη γυναίκα, την Aoki, και αγωνίζεται να ανατρέψει τον Murod.

Εσύ παίρνεις το μέρος του Joseph, ενός νεαρού που γεννήθηκε με το μυθικό σημάδι των Summoners χαραγμένο στο χέρι του. Η κληρονομιά των Summoners είναι πιο δυνατή από οποιαδήποτε μαγεία. Με αρχαία δαχτυλίδια μπορούν να επιστρατεύουν δαίμονες, golems, αλλά και άλλα μυθικά τέρατα. Οι Summoners έχουν γίνει θρύλος, διότι όχι μόνο έχουν κατορθώσει να ανατρέψουν δεκάδες αυτοκρατορίες, αλλά έχουν προκαλέσει ακόμη και τους ίδιους τους θεούς.

Ο Joseph φοβάται αυτή τη δύναμή του περισσότερο και από το θάνατο. Οταν ήταν μικρός, προσπάθησε να σώσει το χωριό του από κάποιους εισβολείς, αλλά μη έχοντας ακόμη τη γνώση να ελέγξει σωστά την τρομερή δύναμή του, ο δαίμονας που κάλεσε, εκτός από τους εισβολείς, έσφαξε όλο το χωριό του. Από τότε εξορίστηκε και ορκίστηκε να μην ξανασχοληθεί με τη δύναμή του, πετώντας μάλιστα το πανάρχαιο δαχτυλίδι του μέσα σ' ένα πηγάδι.

Βρισκόμαστε στο 596 και ο Murod, μαθαίνοντας ότι κάποιος που έχει το σημάδι του Summoner ζει στο χωριό Masad που βρίσκεται στις όχθες του ποταμού Darhu, στέλνει μία σημαντική δύναμη από το στρατό του, τους τρομερούς Orenians, για να σκοτώσουν όλους τους κατοίκους του χωριού και, φυσικά, τον Summoner, δηλαδή εσένα. Από αυτό ακριβώς το σημείο ξεκινά το παιχνίδι. Γυρνάς στο χωριό σου ενώ οι Orenians το καίνε και έχουν σφάξει σχεδόν όλους τους κατοίκους. Κάποιοι σου λένε να πας στην πόλη Lenele και εκεί να αναζητήσεις τον παλιό δάσκαλό σου, τον Yago. Αυτός μόνο μπορεί να σου πει τι πρέπει να κάνεις για να ξεφύγεις από την οργή του Murod.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής τρίτου προσώπου και τα ωραιότερα 3D γραφικά που έχω δει, μετά αυτά του Ultima 9.

Στην εξέλιξη του παιχνιδιού θα ενωθούν σταδιακά μαζί σου άλλοι 3 χαρακτήρες και έτσι θα σχηματίσετε μία τετραμελή ομάδα.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι χωρίς καμία αμφιβολία το πιο δυνατό στοιχείο του. Μαζί με αυτά των Ultima 5-9 αλλά και του Planescape είναι τα καλύτερα σενάρια που έχω δει σε CRPGs. Η βασική ιστορία περιέχει τόσες πολλές ανατροπές, τις οποίες δεν μπορείτε ούτε καν να διανοηθείτε. Εκεί που νομίζεις ότι τα πράγματα μπήκαν σε μία σειρά, ξαφνικά όλα αλλάζουν. Νομίζεις ότι παρακολουθείς κάποιο θρίλερ του Χίτσκοκ. Αξίζουν συγχαρητήρια στους δημιουργούς του.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής τρίτου προσώπου και τα ωραιότερα 3D γραφικά που έχω δει, μετά αυτά του Ultima 9. Το παιχνίδι υποστηρίζει ανάλυση μέχρι και 1.024x768. Οι 3D χαρακτήρες είναι εξαιρετικής σχεδίασης, ενώ και οι περιβάλλοντες χώροι στις περισσότερες τοποθεσίες είναι πάρα πολύ καλοί. Τα animated sequences είναι απίστευτης τελειότητας και θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Από τα πιο σημαντικά και εντυπωσιακά στοιχεία του Summoner στον τομέα αυτό είναι τα ειδικά εφέ, που έχουν επεξεργαστεί όσον αφορά τόσο στα διάφορα spells και τα αποτελέσματά τους όσο και στον τρόπο επίθεσης μερικών αντιπάλων, που είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακός, όπως αυτός των Σαμουράι στρατιωτών.

Το παιχνίδι παρουσιάζει ένα πολύ μεγάλο πρόβλημα που αφορά στη μέθοδο που χρησιμοποιεί για να παρακολουθείς τη δράση στην οθόνη. Η περιβόητη camera view καταντά ιδιαίτερα εκνευριστική, μια και σε πάρα πολλές περιπτώσεις δεν βλέπεις τι ακριβώς γίνεται γύρω σου. Σκέψου, λοιπόν, να έχεις μείνει με ελάχιστη ενέργεια και ξαφνικά να δεχτείς μία επίθεση ενώ εσύ δεν μπορείς να δεις αυ-



ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΣΟΥ



JOSEPH: Ο βασικός χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι ένας νεαρός αγρότης που είχε την ατυχία να γεννηθεί με το σημάδι των Summoner πάνω του. Γεννήθηκε το 577 VM, δηλαδή είναι μόλις 19 χρόνων, και πρέπει να μάθει να κυριαρχεί σ' αυτό το χάρισμά του για να αντιμετωπίσει τον αυτοκράτορα της Orenia Murod.



FLECE: Πρόκειται για μία εξαιρετικά ταλαντούχα κλέφτρα 22 ετών. Μεγάλωσε στις φτωχογειτονιές της Lenele, τη συνοικία που τώρα ονομάζεται "Η Παλιά Πόλη". Εμεινε ορφανή όταν η μητέρα της, μία πόρνη, σκοτώθηκε από κάποιους άγνωστους στην οδό των Σκυλιών. Τώρα πια δουλεύει για τον άρχοντα των κλεφτών, τον Tancred, γνωστό και ως "Βασιλιά των Ψύλλων", ο οποίος τη μάζεψε ορφανή από τους δρόμους για να τη μεγαλώσει και να την κάνει ψυχοπαίδι του.



ROSALIND: Είναι μία δόκιμη μοναχή του τάγματος της Iona, μία μάγισσα. Είναι μόλις 17 χρόνων, μια και γεννήθηκε το 579 VM. Στην πραγματικότητα είναι η αποξενωμένη κόρη του Yago, παλιού μοναχού του τάγματος της Iona. Εχει αρχίσει να μελετά την Aosi, τη θεϊκή γλώσσα πάνω στην οποία έχει γραφτεί όλη η δημιουργία.

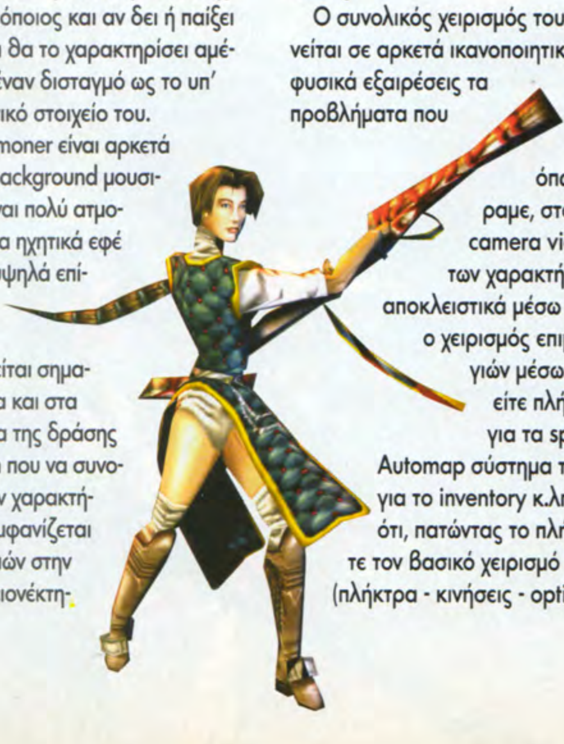


JEKHAR: Γεννήθηκε το 575 VM και είναι 21 ετών. Παιδικός φίλος του Joseph, έχασε όλη την οικογένειά του όταν ο Joseph κατέστρεψε άθελά του το χωριό τους, το Ciran, πριν από περίπου εννέα χρόνια. Τώρα πια ζει στη Lenele, την πρωτεύουσα της Medeva, και υπηρετεί στο στρατό του Βασιλιά Bellias του 4ου. Εχει ορκιστεί να σκοτώσει τον Joseph όποτε τον ξανασυναντήσει, εκδικούμενος έτσι το θάνατο των γονιών του και όχι μόνο. Ο Jekhar είναι τρομερός πολεμιστής.

τόν που σου επιτίθεται! Σε πολλές περιπτώσεις δεν υπάρχει χώρος για να κινηθείς, κάνοντας έτσι κατά λάθος κλικ πάνω σε άλλα μέλη της ομάδας σου. Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί δεν άλλαξαν αυτόν τον τρόπο παρουσίασης της δράσης, αφού όποιος και αν δει ή παίξει για λίγο το παιχνίδι θα το χαρακτηρίσει αμέσως και χωρίς κανέναν δισταγμό ως το υπ' αριθμόν ένα αρνητικό στοιχείο του.

Ο ήχος του Summoner είναι αρκετά καλός. Τα βασικά background μουσικά κομμάτια του είναι πολύ ατμοσφαιρικά, ενώ και τα ηχητικά εφέ κινούνται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Δυστυχώς, όμως, και στον τομέα αυτό παρατηρείται σημαντικό πρόβλημα, μια και στα περισσότερα σημεία της δράσης δεν υπάρχει speech που να συνοδεύει τις ομιλίες των χαρακτήρων, αλλά απλώς εμφανίζεται το κείμενο των ομιλιών στην οθόνη. Ενα άλλο μειονέκτημα είναι το γεγονός ότι δεν μπορείς να δεις "προς τα πίσω" μία συζήτηση που έχεις κάνει, όπως συμβαίνει στα Baldur's Gate, και έτσι αρκετές φορές είσαι υποχρεωμένος να την επαναλάβεις.

Ο συνολικός χειρισμός του παιχνιδιού κινείται σε αρκετά ικανοποιητικά επίπεδα, αν φυσικά εξαιρέσεις τα προβλήματα που δημιουργεί, όπως προαναφέραμε, στο χειρισμό του η camera view. Η κίνηση των χαρακτήρων γίνεται αποκλειστικά μέσω του mouse, ενώ ο χειρισμός επιμέρους λειτουργιών μέσω είτε του mouse, είτε πλήκτρων, όπως C για τα spells, M για το Automap σύστημα του παιχνιδιού, I για το inventory κ.λπ. Σημειώνεται ότι, πατώντας το πλήκτρο F1, βλέπετε τον βασικό χειρισμό του παιχνιδιού (πλήκτρα - κινήσεις - options), ενώ με το πλήκτρο F12 μπορείτε να αλλάζετε τα camera modes.



Τέλος, άλλο ένα σημαντικό πρόβλημα στο χειρισμό του Summoner προέρχεται από την οθόνη του inventory. Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί, αλλά παίζοντας θα διαπιστώσετε ότι το inventory είναι κοινό για όλους τους χαρακτήρες. Οποιος και αν παίξει το παιχνίδι δεν υπάρχει καμία περίπτωση να μην αντιμετωπίσει πρόβλημα με την κοινή αυτή λειτουργία των αντικειμένων. Τούτο διότι πολύ απλά δεν μπορείς κάθε φορά να θυμάσαι ποιος χαρακτήρας φορά τι.

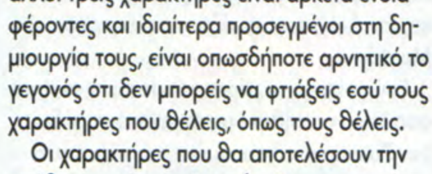
Το manual είναι εξαιρετικό, αφού επεξηγεί σχεδόν τα πάντα. Διαβάστε το πολύ καλά πριν να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Δεν μπορείτε να φανταστείτε από τι κόπο θα σας γλιτώσει. Μην παραλείψετε επίσης να δείτε τις διορθώσεις στην τελική έκδοση του παιχνιδιού, οι οποίες καταγράφονται στο Summoner readme αρχείο που υπάρχει μέσα στο φάκελο που δημιουργεί το παιχνίδι στο SRT/PROGRAMS.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ SUMMONER ΚΑΙ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥΣ

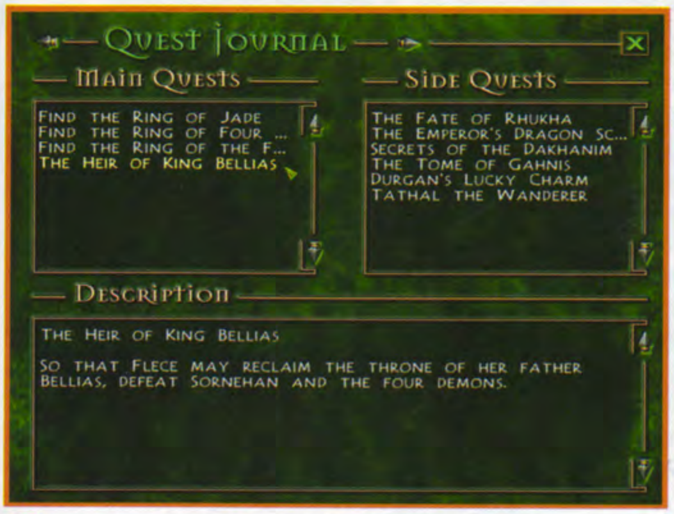
Στο Summoner δεν δημιουργείς εσύ ο ίδιος τους χαρακτήρες της τετραμελούς ομάδας σου, αλλά κατά τη διάρκεια της εξέλιξης της δράσης συγκεκριμένοι και σταθεροί χαρακτήρες θα ενωθούν μαζί σου, για διαφορετικούς λόγους ο καθένας. Παρ' όλο που οι άλλοι τρεις χαρακτήρες είναι αρκετά ενδιαφέροντες και ιδιαίτερα προσεγμένοι στη δημιουργία τους, είναι οπωσδήποτε αρνητικό το γεγονός ότι δεν μπορείς να φτιάξεις εσύ τους χαρακτήρες που θέλεις, όπως τους θέλεις.

Οι χαρακτήρες που θα αποτελέσουν την ομάδα σου είναι οι Joseph - Summoner, Flece - κλέφτρα, Rosalind - μάγισσα και Jekhar - πολεμιστής.

Ενδιαφέρον στοιχείο στη δράση του παιχνιδιού είναι ότι η ομάδα σου δεν θα μένει "σταθερή". Τι εννοώ μ' αυτό; Ενώ θα ξεκινάς



Το πιο πρωτότυπο στοιχείο στο σύστημα μαχών του παιχνιδιού. Εδώ με 9 συνεχόμενες chain attacks νίκησα με τη μία τον αντίπαλό μου.



Δείγμα των βασικών (σεναριακών) και των επιπρόσθετων - συμπληρωματικών αποστολών.



Κατορθώνοντας να φτάσω στο Shrine of the Forest. Μόνο εδώ μπορείς να θεραπευτείς σε μόνιμη βάση από το δηλητήριο. Το πιο δύσκολο level όλου του παιχνιδιού.

μόνο με τον Jospeh, μετά θα συναντήσεις τη Flece, εν συνεχεία τη Rosalind και τελευταίος θα μπει στην ομάδα σου ο Jekhar. Αργότερα, όμως, θα ξαναχωριστείτε και θα συνεχίσεις μόνο με τους Joseph και Flece, ενώ για λίγο θα χειριστείς μόνο τη Flece. Επειτα από μία σημαντική σεναριακή εξέλιξη, θα συνεχίσεις μόνο με τη Flece κ.λπ. Η σύνθεση της ομάδας σου θα εξαρτάται κάθε φορά από τις σεναριακές εξελίξεις.

Στο κάτω μέρος της οθόνης του παιχνιδιού υπάρχουν 5 θέσεις για τα πορτρέτα αντίστοιχων χαρακτήρων, ενώ -όπως ήδη αναφέραμεη ομάδα σου θα είναι στην καλύτερη περίπτωση 4μελής. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι ο Joseph από ένα σημείο και μετά θα μάθει να χρησιμοποιεί τη δύναμη του summoning, οπότε κάθε φορά που θα καλεί ένα τέρας, το πορτρέτο του θα εμφανίζεται στο πέμπτο πλαίσιο.

Πάρα πολύ θετικό στοιχείο όσον αφορά στους βασικούς χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι ότι ο καθένας έχει όχι μόνο τη δική του προσωπικότητα, αλλά και τη δική του ιστορία, η οποία μάλιστα εξελίσσεται καθώς προχωρεί η δράση του παιχνιδιού. Αυτό το γεγονός είναι μοναδικό στα CRPGs που έχουν εμφανιστεί τα τελευταία χρόνια. Σχεδόν και οι 4 βασικοί χαρακτήρες αποτελούν "κεντρικές" μονάδες της ιστορίας που διαδραματίζεται στο παιχνίδι και δεν αποτελούν κάποιους απλούς συντρόφους του κεντρικού χαρακτήρα-ήρωα.



Το παιχνίδι πρωτοτυπεί στο γεγονός ότι η δράση των χαρακτήρων στηρίζεται κυρίως στην Ability ικανότητά τους. Ετσι, στο Summoner έχουμε τα Ability Points (AP) και όχι Mana Points ή κάτι άλλο. Αυτό κάνει το παιχνίδι πολύ πιο ρεαλιστικό ως προς την ανάπτυξη των χαρακτήρων, συγκρίνοντάς το με άλλα συστήματα χαρακτήρων που έχουμε δει στα CRPGs.





Χάρτες του παιχνιδιού.

Ανεβάζεις τα επίπεδα (Levels) των χαρακτήρων σου κερδίζοντας Experience Points. Για κάθε επίπεδο (Level) που ανεβαίνεις, κερδίζεις skill points, τα οποία μπορείς να χρησιμοποιήσεις για την ανάπτυξη των επιμέρους ικανοτήτων σου (skills). Σημειώστε εδώ ότι, απ' όσο ξέρω, οι χαρακτήρες μπορούν να φτάσουν μέχρι 28 Level.

Στον Joseph πρέπει να αναπτύξεις κυρίως τα skills: Summon *(Level 10)*, Sword Weapons *(Level 10)*, Heavy Arms *(Level 10)*, Dodge *(Level 10)*, Parry *(Level 4)*, Magic Resist *(Level 3)*, Counter Attack *(Level 4)* και Double Attack *(Level 8)*.

Στη Flece πρέπει να αναπτύξεις κυρίως τα skills: Pick Lock *(Level 10)*, Sneak *(Level 8)*, Hide *(Level 8)*, BackStab *(Level 4)*, Dodge *(Level 10)*, Appraise *(Level 8)*, Sword Weapons *(Level 8)*, Bow Weapons *(Level 8)*, Aimed Attack *(Level 3)* και Heavy Arms *(Level 3)*.

Στη Rosalind κυρίως τα skills: Heal *(Level 10)*, Fire *(Level 7)*, Holy *(Level 7)*, Magic Resist *(Level 10)*, Dodge *(Level 9)* και Assess.

Στον Jekhar κυρίως τα skills: Sword Weapons *(Level 10)*, Heavy Arms *(Level 10)*, Blunt Weapons *(Level 6)*, Dodge *(Level 10)*, Counter Attack *(Level 6)* και Critical Hit *(Level 6)*.

Γενικά το σύστημα ανάπτυξης των χαρακτήρων είναι απλό, θα μπορούσε όμως να είναι πιο λειτουργικό, μια και, τελικά, αρκετά skills σε κάθε χαρακτήρα φαίνεται να μη χρησιμοποιούνται καθόλου, κάτι που εξάλλου συμβαίνει και στα περισσότερα CRPGs που έχουν κυκλοφορήσει τα τελευταία χρόνια.

ΧΡΗΣΗ ΜΑΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΜΑΧΕΣ

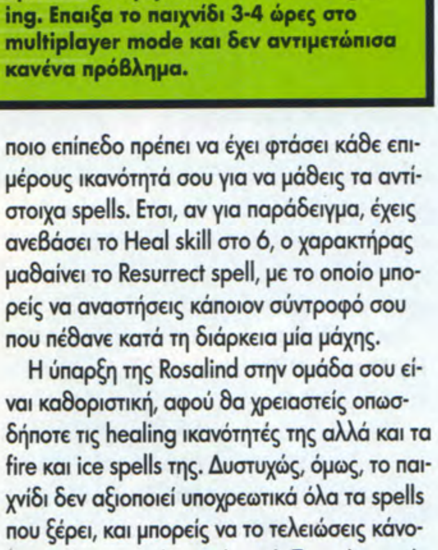
Το Summoner περιέχει αρκετά spells, με εξαιρετικά και πολύ εντυπωσιακά εφέ. Διαβάστε οπωσδήποτε το manual του παιχνιδιού στη σελίδα 20, στην οποία αναφέρεται σε

MULTIPLAYER

Το Summoner επιτρέπει multiplayer gaming μέσω Δικτύου ή Internet μέχρι και 4 παικτών. Για να παίξετε, όμως, πρέπει πρώτα να πάτε στη διεύθυνση http://www.thqmultiplayer.net και να δημιουργήσετε ένα acount. Εκεί θα πρέπει να δηλώσετε την ηλικία σας (για ευνόητους λόγους), ένα login name, ένα password και μία e-mail διεύθυνση. Αμέσως μετά κάνετε κλικ στο "Validate your account".
Μόλις πάρετε το απαντητικό e-mail από την εταιρεία, μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Στην πρώτη επιλογή αντί για PLAY διαλέξτε το SETUP, βάζοντας στην επιλογή Network το login name και το password σας. Τώρα επιλέξτε τα PLAY, MULTIPLAYER και αφού δημιουργήσετε το χαρακτήρα που επιθυμείτε, διαλέξτε αν θέλετε να κάνετε JOIN ένα παιχνίδι που βρίσκεται σε εξέλιξη ή να ξεκινήσετε κάποιο δικό σας. Σημειώστε ότι φαίνεται η ποιότητα σύνδεσης των χρηστών (ISDN, V90 κ.λπ.), καθώς και το ping που έχετε μαζί τους. Οποτεδήποτε κάνετε QUIT από ένα παιχνίδι, η θέση σας σώζεται αυτόματα. Τέλος, σημειώστε ότι το multiplayer mode είναι προσανατολισμένο στο λεγόμενο Hack & Slash gaming. Επαιξα το παιχνίδι 3-4 ώρες στο multiplayer mode και δεν αντιμετώπισα κανένα πρόβλημα.

ποιο επίπεδο πρέπει να έχει φτάσει κάθε επιμέρους ικανότητά σου για να μάθεις τα αντίστοιχα spells. Ετσι, αν για παράδειγμα, έχεις ανεβάσει το Heal skill στο 6, ο χαρακτήρας μαθαίνει το Resurrect spell, με το οποίο μπορείς να αναστήσεις κάποιον σύντροφό σου που πέθανε κατά τη διάρκεια μία μάχης.

Η ύπαρξη της Rosalind στην ομάδα σου είναι καθοριστική, αφού θα χρειαστείς οπωσδήποτε τις healing ικανότητές της αλλά και τα fire και ice spells της. Δυστυχώς, όμως, το παιχνίδι δεν αξιοποιεί υποχρεωτικά όλα τα spells που ξέρει, και μπορείς να το τελειώσεις κάνοντας μόνο ορισμένα από αυτά. Σημειώνεται ότι σε πολλά σημεία του παιχνιδιού είναι προτιμότερο να χειρίζεσαι τη Rosalind, μια και έτσι θα χρησιμοποιείς καλύτερα τη μαγική δύναμή της, βοηθώντας (κυρίως με το Healing - Faith - Protect) τα άλλα μέλη της ομάδας σου, τα οποία θα μάχονται σώμα με σώμα.



Με την Aoqi, την περίφημη αρχηγό των Jade Temple soldiers, και όχι μόνο.

Το πιο σημαντικό, όμως, στη χρήση της μαγείας έρχεται από τον Summoner Joseph και αφορά στη μυθική δύναμή του να καλεί (summon - creation skill) συγκεκριμένα τέρατα με τη βοήθεια πανάρχαιων δαχτυλιδιών.

Σε αυτό το σημείο χρειάζεται προσοχή. Οταν καλέσεις ένα τέτοιο "τέρας", αυτό θα πάρει ως ζωή του ένα μέρος των HP σου. Ετσι, αν για παράδειγμα έχεις 400 HP, καλώντας ένα τέτοιο στοιχειό, θα σου πάρει γύρω στα 120, τα οποία θα αφαιρεθούν από τα δικά σου HP. Κατά τη διάρκεια των μαχών, μπορείς να κάνεις Healing στο τέρας που έχεις καλέσει, όπως και στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας σου. Αν τώρα κατά τη διάρκεια μίας μάχης το τέρας που έχεις καλέσει σκοτωθεί, τότε τα HP που σου έχει πάρει θα τα χάσεις ΜΟΝΙΜΑ, δηλαδή στο παράδειγμά μας θα μείνεις με περίπου 280 HP! Μπορείς, φυσικά, να εξαφανίσεις το τέρας που έχεις καλέσει χρησιμοποιώντας το creation skill - Banish. Επίσης, όποτε φύγεις από την περιοχή που έχεις καλέσει το τέρας αυτό και περάσεις σε κάποια άλλη, τότε το τέρας αυτό θα εξαφανιστεί επιστρέφοντάς σου όλα τα HP που σου είχε πάρει με τη δημιουργία του.

Τα τέρατα που μπορείς να καλέσεις, αποκτώντας τα αντίστοιχα φυσικά δαχτυλίδια, είναι συνολικά 14. Οι μάχες του παιχνιδιού, γενικά, δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολες, εκτός από αυτές όπου αντιμετωπίζεις τα περίφημα Bosses. Στο τέλος κάθε κρίσιμου επιπέδου, και πριν να πάρεις κάποιο story item ή προχωρήσεις την ιστορία του παιχνιδιού, πρέπει να αντιμετωπίσεις κάποιον πολύ δύσκολο εχθρό (Boss). Αυτές οι μάχες τις περισσότερες φορές είναι πάρα πολύ δύσκολες και απαιτούν να έχεις φτάσει σε υψηλό επίπεδο τους χαρακτήρες σου, έτσι ώστε να μπορέσεις να τους νικήσεις, μια και είναι πολύ πιο δυνατοί από το μέσο επίπεδο της ομάδας σου. Ο καθένας από αυτούς απαιτεί και διαφορετική τακτική για να τον κερδίσεις, μια και συνήθως, όταν τους αντιμετωπίζεις, έχουν ήδη μαζί τους ή καλούν και άλλα βασικά τέρατα.

Κατά τη διάρκεια των μαχών μπορείς να χειρίζεσαι όποιον χαρακτήρα θέλεις, ενώ οι άλλοι πολεμούν μόνοι τους ή βάσει ειδικών κινήσεων που έχεις επιλέξει. Πατώντας το Spacebar κάνεις Pause και έτσι μπορείς με την ησυχία σου να σχεδιάσεις όποια τακτική θέλεις. Κατά τη διάρκεια του Pause μπορείς να χρησιμοποιήσεις όποια αντικείμενα θέλεις από το inventory σου, ακόμη και τα Healing potions!

Το παιχνίδι δίνει bonus, αν μία επίθεση γίνει προτού σε αντιληφθεί ο αντίπαλός σου, κυρίως δε αν μπορέσεις να του επιτεθείς από πίσω.

Η σημαντική καινοτομία του παιχνιδιού βρίσκεται στις λεγόμενες Chain Attacks που μπορείς να εκτελείς κατά τη διάρκεια των μαχών. Οι ειδικές αυτές επιθέσεις σού επιτρέπουν να επεκτείνεις την επίθεσή σου όσο τις εκτελείς σωστά. Οι Chain Attacks εκτελούνται είτε αυτόματα (αν έχεις ρυθμίσει το παιχνίδι να τις εκτελεί αυτό) είτε πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, μόλις εμφανιστεί πάνω από το κεφάλι του ήρωα το λευκό σύμβολο του απείρου (ή της αλυσίδας). Εκτελώντας σωστά μία σειρά από τις Chain Attacks, θα προστίθενται και άλλες στο ρεπερτόριό σου. Κάθε χαρακτήρας εκτελεί τις δικές του chain attacks. Οσο εφαρμόζεις επιτυχώς τις επιθέσεις αυτές, ο αντίπαλός σου είναι ανήμπορος να κινηθεί, οπότε με την έννοια αυτή μπορείς να σκοτώσεις έναν αντίπαλο με μία μόνο "σειρά" επίθεσης. Αν αποτύχεις σε κάποια chain attack, τότε φυσικά αναλαμβάνει δράση ο αντίπαλος. Τελειώνοντας το κεφάλαιο αυτό, να αναφέρω ότι οι chain attacks κοστίζουν πόντους σε AP για να τις εκτελέσεις.



ΔΡΑΣΗ

Η δράση του Summoner είναι αρκετά πλούσια, με πλήθος βασικών (story quest) και δευτερευουσών αποστολών (side quests). Στο παιχνίδι θα συναντήσεις δεκάδες NPC χαρακτήρες με τους οποίους μιλώντας θα πάρεις είτε κάποιες αποστολές είτε πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τη βασική ιστορία του παιχνιδιού.

Μερικές αποστολές θα μπορούσαν να είχαν σχεδιαστεί καλύτερα, δηλαδή να ήταν πολύ πιο πλούσιες σε ουσιαστική δράση. Επίσης, στο παιχνίδι υπάρχει ένα πρόβλημα με τον γενικότερο σχεδιασμό των side quests. Ενδεικτικά ανα-





Πολεμώντας τον General Pijian, έναν από τους πιο δύσκολους εχθρούς - boss όλου του παιχνιδιού. Για να έχεις ελπίδες να τον νικήσεις, πρέπει να εξουδετερώσεις πρώτα, πάση θυσία, τουλάχιστον δύο μέλη της ομάδας του.

φέρω ότι αν επισκεφθείς πρώτα την περιοχή των Khosani και μετά το Ikaemos Swamp, τότε δεν θα μπορέσεις να ολοκληρώσεις ένα side quest, γιατί απλώς, όταν πια γυρίσεις στην πόλη Lenele, αυτή θα έχει αλλάξει τελείως.

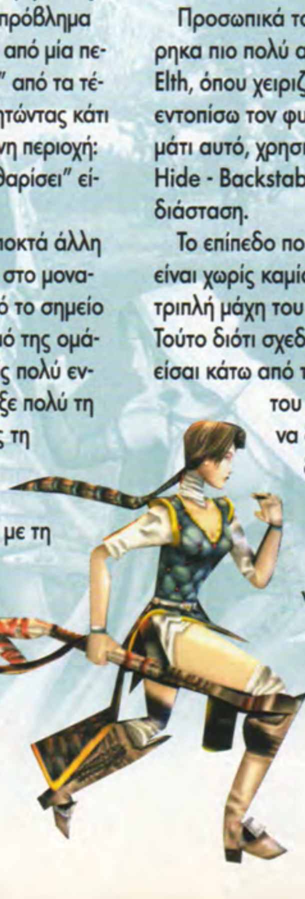
Αρνητικό στοιχείο στη δράση του Summoner είναι το γεγονός ότι σχεδόν όλα τα όπλα, τις πανοπλίες κ.λπ. που αγοράζεις από τα καταστήματα τα βρίσκεις κατά τη διάρκεια των μαχών. Αυτό έχει διπλή αρνητική λειτουργία: αφ' ενός τα καταστήματα είναι ουσιαστικά άχρηστα, εκτός ελαχίστων περιπτώσεων, αφ' ετέρου είναι εκνευριστικό να βρίσκεις ένα ακριβό όπλο μικρό χρονικό διάστημα αφότου ξόδεψες τόσα χρήματα για να το αγοράσεις.

Μειονέκτημα επίσης θεωρώ το πρόβλημα που εμφανίζεται όταν, βγαίνοντας από μία περιοχή, την οποία έχεις "καθαρίσει" από τα τέρατα, περάσεις σε μία άλλη αναζητώντας κάτι και ξαναγυρίσεις στην προηγούμενη περιοχή: Τότε όλα τα τέρατα που είχες "καθαρίσει" είναι εκεί και σε περιμένουν.

Το παιχνίδι απογειώνεται και αποκτά άλλη διάσταση μετά την επίσκεψή σου στο μοναστήρι του Iona και ειδικότερα από το σημείο όπου ολοκληρώνεις το σχηματισμό της ομάδας σου και μετά. Θα επισκεφθείς πολύ ενδιαφέρουσες τοποθεσίες. Πρόσεξε πολύ τη σειρά με την οποία θα σχεδιάσεις τη δράση σου. Ξεκινάς από το Masad, μετά θα πας στην πόλη Lenele και, αφού συναντηθείς με τη Flece, θα κατεβείτε στους υπονόμους που είναι κάτω από αυτήν. Προτού μπεις στα υπόγεια του παλατιού, να ξαναβγείς στην πόλη, έτσι ώστε, ολοκληρώνοντας μερικά side quests με τα αντικείμενα που εν τω μεταξύ έχεις βρει, να ανεβάσεις αρκετά τους δύο χαρακτήρες σου. Οταν είσαι αρκετά δυνατός ξανακατέβα στους υπονόμους και πήγαινε προς τα υπόγεια του παλατιού. Εδώ θα έχεις την πρώτη δύσκολη μάχη με ένα Iron Golem Boss και τους βοηθούς του, ενώ ταυτόχρονα 4 τέρατα που θα βγουν μέσα από το νερό θα σε χτυπούν μέχρι να καταφέρεις να σκοτώσεις όλα τα golems. Μετά το παλάτι, και αφού συναντήσεις τον Yago, θα πρέπει να πας στο Iona Monastery. Επαναλαμβάνω για ακόμη μία φορά ότι πρέπει να επισκεφθείς πρώτα το Ieamos Swamp και μετά την πόλη των Khosani.

Προσωπικά το τμήμα της δράσης που χάρηκα πιο πολύ απ' όλα ήταν στον Tower of Elth, όπου χειριζόμενος τη Flece έπρεπε να εντοπίσω τον φυλακισμένο Joseph. Στο κομμάτι αυτό, χρησιμοποιώντας τα skills Sneak - Hide - Backstab, η δράση πήρε μία άλλη διάσταση.

Το επίπεδο που θεωρώ ως το πιο δύσκολο είναι χωρίς καμία αμφιβολία, εκτός από την τριπλή μάχη του φινάλε, το Liangshan Forest. Τούτο διότι σχεδόν σε όλο το τμήμα του θα είσαι κάτω από την επίδραση ενός ισχυρότατου poison, το οποίο δεν μπορείς να θεραπεύσεις. Μοναδική διέξοδος είναι να κάνεις συνέχεια Healing μέχρι να φτάσεις στον Guardian of the Forest, ο οποίος είναι ο μόνος που μπορεί να σε θεραπεύσει οριστικά.



Η χρήση των "τεράτων" που καλείς με το summoning δίνει άλλη διάσταση στο παιχνίδι σου, αλλά θέλει πολλή προσοχή. Πάντως, μερικές μάχες δεν μπορούν να νικηθούν χωρίς να καλέσεις κάποιο από τα τέρατα αυτά.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

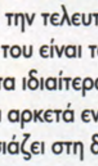
Το Summoner είναι ένα από τα πιο ευχάριστα RPGs που έχω παίξει την τελευταία διετία. Τα μεγαλύτερα ατού του είναι το απίστευτα ευρηματικό σενάριο, τα ιδιαίτερα εντυπωσιακά 3D γραφικά και τα αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία που παρουσιάζει στη δράση του.

Παρά τα προβλήματα που παρουσιάζει, κυρίως σε ό,τι αφορά την κίνηση της κάμερας (View), του τρόπου δηλαδή με τον οποίο βλέπεις τους χαρακτήρες να κινούνται στην οθόνη, το Summoner θα σας προσφέρει πολλές ώρες ευχαρίστησης.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	97
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	90

92



Ενα από τα πιο εθιστικά RPGs που έχω παίξει τα τελευταία 3 χρόνια. Διαθέτει εξαιρετικά 3D γραφικά και η πλούσια δράση του, ιδιαίτερα από το σημείο που η ομάδα σου γίνεται διμελής και μετά, οπότε το παιχνίδι απογειώνεται, θα σας χαρίσει πολλές ώρες ψυχαγωγίας.

Adventure AT THE Chateau d'Or

Οταν είχα διαβάσει για πρώτη φορά για το Adventure at the Chateau d' Or, μου είχαν γεννηθεί μεγάλες προσδοκίες. Είχα δει φωτογραφίες αλλά και ένα πρώτο demo που έδειχναν υψηλής ποιότητας. Εδώ, όμως, επιβεβαιώνεται για ακόμη μία φορά η άποψη ότι πρέπει να είσαι πάντα επιφυλακτικός πριν να δεις ένα παιχνίδι στην ολοκληρωμένη μορφή του, όσο πολλά υποσχόμενο και αν φαίνεται. Το Chateau d' Or είναι ένα adventure που ξεκινά με τις καλύτερες προδιαγραφές, αλλά στην πορεία δείχνει σαν να μην ξέρει ποιον δρόμο να ακολουθήσει.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Η Karma Labs είναι μία νεοσύστατη αμερικανική εταιρεία που τώρα ξεκινά την πορεία της στον σκληρό και ανταγωνιστικό χώρο της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας. Το Adventure at the Chateau d' Or είναι το πρώτο παιχνίδι της, το οποίο ετοίμαζε δύο ολόκληρα χρόνια. Δεν ξέρω τι ακριβώς προσδοκούσε με την κυκλοφορία του, αλλά αν η εταιρεία αυτή δεν αλλάξει φιλοσοφία γύρω από το σχεδιασμό των παιχνιδιών, τότε πολύ δύσκολα θα τα βγάλει πέρα, όσα βραβεία και αν κερδίσει εν τω μεταξύ. Ας δούμε, όμως, αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι κάποιο άγνωστο πρόσωπο. Δεν μαθαίνεις ποτέ πώς σε λένε, πόσο χρόνων είσαι, τι δουλειά κάνεις ακριβώς. Σε καλεί μία πριγκίπισσα για να τη βοηθήσεις, η οποία δεν φαίνεται να έχει όνομα. Το πρόβλημά της είναι ένας θείος της, κάποιος Δούκας, που επίσης δεν έχει όνομα, εκτός και αν ένα όνομα που βρίσκεις κάπου, το Jean Luc de Perdu, αναφέρεται σε αυτόν!

Σε αυτό, λοιπόν, το παιχνίδι της πλήρους ανωνυμίας, η πριγκίπισσα λαμβάνει ένα γράμμα από το θείο της το Δούκα, στο οποίο της αποκαλύπτει ότι της αφήνει κληρονομιά το περιβόητο Chateau d' Or, μία φοβερή έπαυλη, που μοιάζει με πύργο, και παλάτια γύρω από το Παρίσι, καθώς και ότι θα πρέπει να ψάξει σε αυτό για να βρει έναν πολύ καλά κρυμμένο θησαυρό. Ολα καλά μέχρι εδώ. Εξάλλου, θα μου πείτε ότι ούτε και στα Myst - Riven - Myst 3 έχεις κάποιο όνομα, άσχετα αν έχουν όλοι οι υπόλοιποι χαρακτήρες. Το πρόβλημα αρχίζει από τη στιγμή που μαθαίνεις ποιος ήταν στην πραγματικότητα ο θείος της.

Ο περίφημος Δούκας ήταν ένας μεγάλος αρχαιολόγος και ταυτόχρονα ένας εκκεντρικός φιλόσοφος! Ηταν επικεφαλής μιας αρχαιολογικής και επιστημονικής ομάδας που ανακάλυψε 5 μυστηριώδη αντικείμενα. Επειτα από έρευνες διαπιστώθηκε ότι τα 5 αυτά αντικείμενα είχαν παράξενες - μυστηριώδεις ιδιότητες. Ολα τα μέλη της αποστολής συμ-

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

KARMA LABS
(http://www.adventurechateau.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 100MHz, 32MB RAM, Windows 9x/2000, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 70MB στο σκληρό







Από τις πολύ ωραίες τοποθεσίες του παιχνιδιού.

φώνησαν να κρατήσουν μυστική την ανακάλυψή τους αυτή μέχρι να βρουν από πού προέρχονται τα αντικείμενα και σε τι ακριβώς χρησιμεύουν.

Τότε ο Δούκας αποφάσισε να κτίσει το Chateau d' Or (χρυσή έπαυλη), ένα παλάτι το οποίο θα εξυπηρετούσε ταυτόχρονα δύο σκοπούς: Θα λειτουργούσε ως μουσείο, όπου θα εκτίθεντο όλα τα ευρήματά τους, αλλά και ως επιστημονικό-ερευνητικό κέντρο αναζήτησης της βαθύτερης ουσίας των αντικειμένων αυτών.

Τα προβλήματα άρχισαν όταν ένα ένα τα μέλη της ομάδας εξαφανίζονταν μυστηριωδώς, χωρίς να αφήνουν πίσω τους κανένα ίχνος. Ετσι, πολλοί άρχισαν να πιστεύουν ότι τα 5 αυτά αντικείμενα ήταν στοιχειωμένα και τα συνόδευε κάποια μεγάλη κατάρα. Η αποστολή σου, λοιπόν, είναι απλή: Πρέπει να βοηθήσεις την πριγκίπισσα να βρει τον κρυμμένο θησαυρό. Ακούγεται εύκολο; Ξέχασέ το.

Καθώς θα προχωρείς το παιχνίδι και θα μαθαίνεις όλο και πιο πολλά για το Δούκα αλλά και για τα 5 μυστηριώδη αντικείμενα, τόσο θα καταλαβαίνεις τι ακριβώς έχει συμβεί.

Το σενάριο του παιχνιδιού ως ιδέα είναι αρκετά καλό και θα έφτανε σε πολύ υψηλά επίπεδα βαθμολογίας, αν οι δημιουργοί του είχαν φροντίσει να είναι πιο λεπτομερείς στο background του σεναριακού αυτού υλικού. Αν έδιναν, δηλαδή, με έναν έντεχνο και σχετικά πρωτότυπο τρόπο όλες αυτές τις πληροφορίες που θα δημιουργούσαν γύρω από το βασικό μοτίβο του παιχνιδιού μία ιστορία που θα αιχμαλώτιζε τη φαντασία κάθε παίκτη.

Σε αυτό το σημείο θέλω να ξεκαθαρίσω κάτι, γιατί έχω διαβάσει και ακούσει διάφορα: Το Chateau d' Or είναι ένα φανταστικό δημιούργημα και δεν υπάρχει ανάλογο κτήριο πουθενά στη Γαλλία ή αλλού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, δηλαδή βλέπεις τη δράση μέσα από τα μάτια του ήρωα, και η ανάλυση που χρησιμοποιεί είναι 640x480 σε 16 bit color. Τα γραφικά στηρίζονται στην τεχνική photo-realistic, η οποία αποδίδει τα καλύτερα γραφικά που έχω δει. Η λεπτομέρεια που υπάρχει σε αυτά είναι εντυπωσιακή και σου δημιουργείται η αίσθηση ότι βρίσκεσαι εκεί. Συνολικά τα γραφικά αποτελούνται από τρεις διαφορετικές κατηγορίες. Η πρώτη και πιο βασική είναι τα backgrounds και η βιντεοσκοπημένη πρωταγωνίστρια του παιχνιδιού. Αυτά είναι κυριολεκτικά πρώτης γραμμής. Η δεύτερη είναι τα animated sequences που υπάρχουν, είτε αυτά αφορούν σε καταστάσεις που προκύπτουν κατά την εξέλιξη της δράσης είτε στη μετακίνησή σου σε μερικούς χώρους. Η τρίτη έχει να κάνει με τον τρόπο με τον οποίο κινείσαι στο παιχνίδι. Εδώ σε πάρα πολλές οθόνες, ειδικά στον κήπο της έπαυλης, υπάρχουν μεγάλα προβλήματα, αφού τα γραφικά φαίνονται "σπαστά" μέχρι να πας στην επόμενη τοποθεσία. Δεν ξέρω γιατί συμβαίνει αυτό, αλλά στο συγκεκριμένο θέμα νομίζεις ότι βλέπεις κάποιο παιχνίδι δεκαετίας! Τέλος, σημειώστε ότι πουθενά στα γραφικά δεν φαίνεται κάποια κίνηση, όπως στο Riven με τα νερά και τη θάλασσα, κι έτσι έχεις την αίσθηση ότι βρίσκεσαι σε ένα μέρος όπου δεν κινείται τίποτα!

Η μουσική του παιχνιδιού όχι μόνο δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο, αλλά σε μερικά σημεία παρουσιάζει σημαντικά προβλήματα. Καταρχήν, δεν υπάρχουν θεματικά μουσικά μοτίβα τα οποία να διαπερνούν το παιχνίδι από την αρχή μέχρι το τέλος. Αντ' αυτών, έχει επιλεγεί η μέθοδος του να παίζει ξεχωριστή μουσική σχεδόν σε κάθε δωμάτιο όπου μπαίνεις, κάτι που δεν είναι κακό ως ιδέα, απλώς θα απέδιδε αν η μουσική αυτή συνδεόταν κατά κάποιον τρόπο και σου έδινε την αίσθηση της συνέχειας. Στο παιχνίδι μπαίνεις σε ένα δωμάτιο και ακούς φλαμένκο, περνάς σε ένα άλλο και ακούς ξαφνικά κλασική μουσική κ.λπ. Και τα ηχητικά εφέ, όμως, δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο, εκτός από τους ήχους που ακούς όταν βρίσκεσαι στον κήπο της έπαυλης, όπου εκεί και σε μερικά ακόμη σημεία είναι πολύ καλοί. Αρνητικό είναι, επίσης, το γεγονός ότι όταν σου μιλάει η πρωταγωνίστρια, αλλά πολύ περισσότερο όταν σου κάνει ιστορικές ερωτήσεις ο Δούκας, δεν φαίνονται οι ομιλίες αυτές σε κείμενο στην οθόνη. Ειδικά οι ερωτήσεις του Δούκα είναι πολύ εκνευριστικές και αρκετές φορές δεν καταλάβαινα τι ακριβώς ρωτού-



Βρίσκοντας το κλαρινέτο.

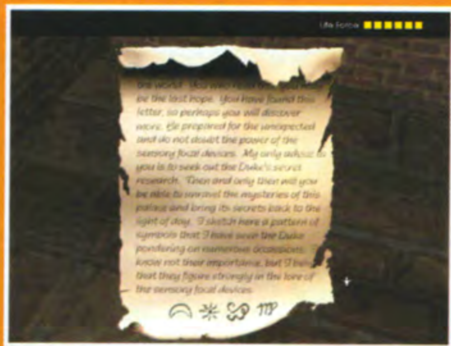


Μία από τις παράξενες συσκευές που υπάρχουν στο Chateau, από τις οποίες μαθαίνεις πολλές πληροφορίες για το Παρίσι.

ΤΑ ΜΑΓΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ



Από εδώ μαθαίνεις ποια σύμβολα ταιριάζουν με ποια αντικείμενα.



Από εδώ μαθαίνεις τη σειρά των συμβόλων που χρησιμοποιεί ο Duke.



Για να τελειώσεις το παιχνίδι, πρέπει να βάλεις στις τρύπες που είναι μπροστά από τη σφαίρα τα 4 "μαγικά" αντικείμενα με τη σωστή σειρά.

σε, με αποτέλεσμα να μην μπορώ να του απαντήσω.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται σχεδόν εξ ολοκλήρου με το ποντίκι και είναι μάλλον κλασικός για παιχνίδια του είδους. Η κίνηση είναι περίπου όμοια με αυτήν των Myst και Riven, μόνο που εδώ αλλάζουν οι κέρσορες. Διευκρινίζεται ότι τα γραφικά δεν καλύπτουν όλη την οθόνη, αλλά περίπου τα 3/5 της. Κινείσαι μόνο προς τα εμπρός, κάνοντας κλικ τον κέρσορα-μάτι, που είναι ο βασικός κέρσορας πλοήγησης του παιχνιδιού. Σε κάθε οθόνη στρίβεις αριστερά ή δεξιά με κέρσορες που δείχνουν προς τα αριστερά ή δεξιά, ενώ σε μερικές οθόνες υπάρχουν ειδικοί κέρσορες που δείχνουν κίνηση προς τα επάνω ή προς τα κάτω. Ο κέρσορας-δάχτυλο δείχνει ότι στο συγκεκριμένο σημείο μπορείς να ακουμπήσεις ή να ενεργοποιήσεις κάποιο αντικείμενο, ενώ, τέλος, ο κέρσορας-ανοιχτή παλάμη δείχνει ότι στο σημείο αυτό μπορείς να πάρεις ή να μετακινήσεις κάποιο αντικείμενο. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης ενεργοποιείς τη λεγόμενη Toolbar. Αυτή περιέχει στην κάτω αριστερή όπως κοιτάς γωνία τη συσκευή HIM (Hero's Information Manager) και δείχνει ή το χάρτη του παιχνιδιού, στοιχείο χρήσιμο για να ξέρεις πού ακριβώς είσαι, ή τις πληροφορίες που καταγράφεις σχετικά με τα ιστορικά ντοκουμέντα του παιχνιδιού. Αυτές οι τελευταίες θα σου χρειαστούν για να απαντήσεις στις ερωτήσεις του Δούκα.

Στην κάτω δεξιά γωνία υπάρχουν τα icons menu CONTROLS, HELP και QUIT. Το Controls ρυθμίζει τον ήχο, την εμφάνιση της κίνησης των γραφικών (καλύτερη απ' όλες φαίνεται η επιλογή Split στο Transitions, αλλά πάλι υπάρχει πρόβλημα) και τα SAVE/LOAD. Το Help περιέχει τα Missions (αναφέρει ποια ακριβώς είναι η αποστολή σου σε κάθε διαφορετική φάση του παιχνιδιού), Cursors που εξηγεί όλους τους κέρσορες και, τέλος, τα Toolbars και HIMs, των οποίων επίσης εξηγεί τη λειτουργία. Το Toolbar στο κάτω μέρος της οθόνης παραμένει ενεργό μόνο όσο ο κέρσορας παραμένει στην περιοχή του. Μόλις μετακινήσεις τον κέρσορα και τον πας πάνω στην οθόνη, τότε το Toolbar κλείνει. Στις οθόνες όπου τα γραφικά καταλαμβάνουν όλο το monitor, το Toolbar μπορεί να ενεργοποιηθεί μόνο πατώντας το πλήκτρο Spacebar.

Γενικά, ο χειρισμός του δεν θα σου δημιουργήσει ιδιαίτερο πρόβλημα, εκτός από αυτά που αναφέρω στο τμήμα με τα bugs. Τέλος, σημείωσε ότι το manual του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ μικρό και περιέχει μόνο τα στοιχειώδη.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

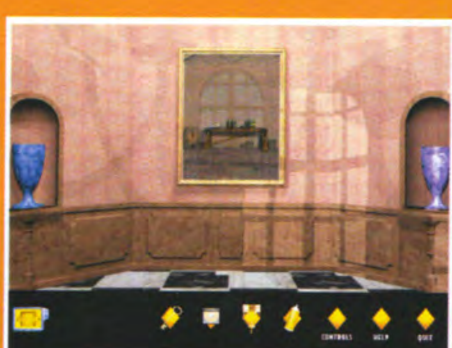
Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού παραδόξως είναι από τα πιο δυνατά σημεία του. Η προσπάθειά σου να καταλάβεις τι ακριβώς γίνεται με τα μυστηριώδη αυτά αντικείμενα, δημιουργεί μία ατμόσφαιρα προσμονής και αγωνίας που λειτουργούν θετικά στον παίκτη.

Το παιχνίδι ,όταν ξεκινά, σου δίνει τη δυνατότητα να ρυθμίσεις τη δυσκολία των γρίφων στο ΔΥΣΚΟΛΟ και στο ΕΥΚΟΛΟ και την απαιτούμενη ΓΝΩΣΗ για να απαντήσεις στις ερωτήσεις του Δούκα σε ΕΥΚΟΛΟ - ΜΕΣΟ - ΔΥΣΚΟΛΟ. Πρόκειται για μία έξυπνη ιδέα, μόνο που στο παιχνίδι δεν υλοποιείται σωστά. Τούτο διότι μπορεί να βάλεις τους γρίφους στο ΔΥΣΚΟΛΟ, αλλά αν βάλεις τη γνώση στο ΕΥΚΟΛΟ τότε αναιρείς το λόγο για τον οποίο υπάρχει το τμήμα αυτό του παιχνιδιού. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι στο ΔΥΣΚΟΛΟ ο Δούκας θα σου κάνει 16 ερωτήσεις (!), ενώ στο ΕΥΚΟΛΟ σου κάνει μόνο 5. Θα θεωρούσα, λοιπόν, πιο σωστό αν στο ΔΥΣΚΟΛΟ με

ΤΟ WINE CELLAR



Μαθαίνοντας για τη λειτουργία των Urns και του καθρέπτη θα μπορέσεις να ανοίξεις το music room και το wine cellar.



Αυτά τα χρώματα πρέπει να δώσεις στα Uruns για ν' ανοίξεις το wine cellar.

τις 16 ερωτήσεις (αντικειμενικά είναι πάρα πολλές και χρειάζεται πολλή προσπάθεια από μέρους σου), οι ερωτήσεις ήταν μεσαίου επιπέδου, ενώ στο ΕΥΚΟΛΟ με τις 5 μόνο ερωτήσεις, αυτές ήταν ανώτατου επιπέδου. Μόνο έτσι θα υπήρχε κάποια ισορροπία στο θέμα αυτό.

Η δράση χωρίζεται βασικά σε τρία διαφορετικά επίπεδα. Το πρώτο και πολύ βασικό είναι να μάθεις πολύ καλά όλα τα ιστορικά γεγονότα που αναφέρονται στο Παρίσι και για τα οποία θα σε ρωτήσει ο Δούκας. Σημειώστε εδώ ότι κάθε νέα "πληροφορία" που μαθαίνετε, καταγράφεται αυτόματα στη συσκευή HIM (Hero's Information Manager), στο τμήμα INDEX - KNOWLEDGE. Ετσι, όταν θα πρέπει να απαντήσεις σε μία ερώτησή του, δεν έχεις παρά να διαλέξεις ένα από τα topics που έχουν καταγραφεί στο Index του HIM. Σημειώνεται επίσης ότι κάθε topic που επιλέγεις ως απάντηση, αυτόματα διαγράφεται από τη λίστα! Το πρόβλημα με τις ερωτήσεις έγκειται στο ότι αν μεν τις δεχτείς ως τέτοιες, κάνεις το παιχνίδι πάρα πολύ δύσκολο, χωρίς όμως ουσιαστικό λόγο, ενώ αν τις "ακυρώσεις", με την επιλογή ΕΥΚΟΛΟ, τότε ακυρώνεις όλο αυτό το τμήμα που θεώρησαν τόσο σημαντικό οι δημιουργοί του παιχνιδιού! Πρόκειται για ένα αδιέξοδο, που δείχνει πόσο λαθεμένα χειρίστηκαν το θέμα αυτό οι δημιουργοί του Adventure at the Chateau d' Or.

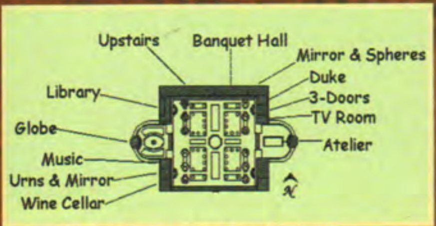
Το δεύτερο επίπεδο της δράσης έγκειται στο να ανακαλύψεις τα 4 μυστηριώδη αντικείμενα, αφού το πέμπτο το βρίσκει μόνη της η πρωταγωνίστρια του παιχνιδιού. Αυτό είναι και το πιο ενδιαφέρον τμήμα της δράσης. Και εδώ όμως υπάρχουν σημαντικά προβλήματα: Ολο το κομμάτι όπου πας στη φυλακή για να μάθεις λίγο από το background του παιχνιδιού και, το κυριότερο, τη σειρά των συμβόλων που χρησιμοποιούσε ο Δούκας, είναι κυριολεκτικά έξω από το πνεύμα του Adventure at the Chateau d' Or. Κανείς δεν θα με πείσει γιατί πρέπει να πιεις 8 κύπελλα κρασί και να "γίνεις πίτα" ή γιατί στη φυλακή έχουν βάλει αυτή την από κάθε πλευρά απαράδεκτη "μπάρα ζωής", που λειτουργεί ως μετρητής χρόνου, η οποία αν τελειώσει χωρίς να έχεις δραπετεύσει, χάνεις!

Τέλος, το τρίτο επίπεδο της δράσης είναι να εντοπίσεις πού είναι αιχμάλωτη η πριγκίπισσα και πώς να την ελευθερώσεις.

Το συνολικό πρόβλημα με τη δράση του παιχνιδιού έγκειται στο ότι είναι εξαιρετικά μικρή. Υπάρχουν ελάχιστοι χώροι για να κινηθείς. Αν ξέρεις τι πρέπει να κάνεις, τότε μπορείς να το τελειώσεις μέσα σε μισή ώρα! Αν, φυσικά, δεν ξέρεις τι πρέπει να κάνεις, τότε κλάψ' τα, Χαράλαμπε, αφού το παιχνίδι περιλαμβάνει μερικούς γρίφους πάνω στους οποίους μπορεί να κολλήσεις για τα καλά. Στην τελευταία περίπτωση ανεβαίνει κάθετα το επίπεδο δυσκολίας του.



Στο ατελιέ, βρίσκοντας τη σχέση ανάμεσα σε κάθε Spray (ζωγραφιά) και πινέλο (σύμβολο), θα ξέρεις ότι έχεις φτιάξει έναν σωστό πίνακα, όταν το εν λόγω σύμβολο περάσει σε μία γωνία του πίνακα. Αφού φτιάξεις 4 τέτοιους πίνακες με 4 ξεχωριστά σύμβολα, θα φτιάξεις και ένα πέμπτο που θα δείχνει το φινάλε του παιχνιδιού!



Ο χάρτης του παιχνιδιού με όλες τις σημαντικές τοποθεσίες.

BUGS, ΚΑΙ ΑΛΛΑ BUGS

Εχω διαβάσει ένα review και τέσσερα previews του Adventure at the Chateau d' Or και μου έχει κάνει μεγάλη εντύπωση το ότι κανείς δεν έχει αναφερθεί στα bugs του παιχνιδιού, αφού δεν υπάρχει περίπτωση να παίξεις το παιχνίδι μέχρι το τέλος και να μην τα αντιμετωπίσεις. Τι να υποθέσω, ότι έχουν γράψει τα άρθρα χωρίς να δουν το παιχνίδι;

Τα bugs που εγώ βρήκα είναι τα εξής:

1. Στο φινάλε του παιχνιδιού, όταν ξαναεπισκεφθείς τη σφαίρα όπου είναι αιχμαλωτισμένη η πριγκίπισσα, βλέπεις το στόμα της να κινείται, αλλά δεν ακούγεται τίποτα. Το speech έχει χαθεί.

2. Πάλι στο φινάλε, πλησιάζοντας τη σφαίρα όπου μέσα είναι αιχμαλωτισμένη η πριγκίπισσα, και ενώ έχεις μαζί σου και τα τέσσερα αντικείμενα, μερικές φορές το gold crown μυστηριωδώς εξαφανίζεται και πρέπει να πας να το ξαναπάρεις από εκεί όπου το πρωτοβρίσκεις.

3. Το directory του Save/Load δεν υπάρχει και ξεκινώντας το παιχνίδι προτείνει να σώσεις πάνω στο desktop! Φυσικά, μην το τολμήσεις με τίποτα. Απλώς κάνε κλικ στο My Computer, και από εκεί πήγαινε στο σκληρό δίσκο και στο directory που επιθυμείς.

4. Μερικές φορές, μετά τη φυλακή, αν κάνεις κλικ στο HIM ενώ κινείσαι, το παιχνίδι κάνει crash.

5. Φεύγοντας από το ατελιέ, όλη η περιοχή μέχρι τη λιμνούλα στη μέση του κήπου έχει πρόβλημα σωστής πλοήγησης. Ειδικά σε ένα σημείο, όταν φεύγεις, πας μπροστά μία φορά, αλλά τα γραφικά δείχνουν ότι είσαι ακίνητος. Στη συνέχεια κάνεις ακόμη μία φορά μπροστά και ξαφνικά φαίνεται να έχεις διανύσει μία τεράστια απόσταση! Ακόμη, αν είσαι στο ατελιέ και βγεις έξω από τη δεξιά πόρτα όπως κοιτάς τον κήπο, γύρνα ανάποδα και προσπάθησε να ξαναμπείς από αυτήν την πόρτα πίσω στο ατελιέ. Απλώς η πόρτα από την έξω μεριά δεν υπάρχει!

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Adventure at the Chateau d' Or είναι ένα adventure που μάλλον είχε σκοπό να περάσει ως family game. Περιέχει μερικές πολύ έξυπνες ιδέες και γρίφους, εντυπωσιακά γραφικά, αλλά δεν κατορθώνει να πείσει ότι πρόκειται για ένα σημαντικό adventure. Με τον τρόπο του μας δείχνει γιατί τα computer games περνάνε τόσο σοβαρή κρίση. Η κύρια αίσθηση που μου μετέδωσε το παιχνίδι είναι ότι γι' αλλού ξεκίνησε και αλλού κατέληξε. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	75
ΣΕΝΑΡΙΟ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	50

70



Ενα αντιφατικό από κάθε πλευρά adventure game. Ξεκινά με τις καλύτερες προϋποθέσεις, αλλά σχεδόν αμέσως μετά είναι σαν να μην ξέρει ποιον δρόμο να ακολουθήσει. Μόνο για τους φανατικούς των adventure games, που δεν θέλουν να χάνουν κανέναν τίτλο.

TRIBES 2

Υπήρχε, που λέτε, μία περίοδος που όλοι μιλούσαν για το επερχόμενο Team Fortress 2 που θα έκανε πάταγο και θα εκτόπιζε κάθε άλλο ομαδικό παιχνίδι δράσης από την κορυφή. Ο καιρός πέρασε, τα μαλλιά μου άσπρισαν (τρόπος του λέγειν) κι ακόμη δεν αξιώθηκα να το δω στην αγορά. Δυστυχώς (ή ευτυχώς), έχασε πλέον την ευκαιρία του, γιατί κατέφτασε το Tribes 2 και -μεταξύ μας- δεν το βλέπω διόλου πρόθυμο να κατεβαίνει από το θρόνο!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Tribes 2 είναι μία δημιουργία της Dynamix, η οποία κατασκεύασε και το πρώτο Tribes, ένα παιχνίδι με αρκετά συνεκτικά στοιχεία με τον απόγονό του, μόνο που ήταν πιο ατελές, λιγότερο οργανωμένο και ήρθε σε μία εποχή που τα team-action παιχνίδια δεν ήταν και τόσο της μόδας. Η δεύτερη έκδοσή του, όμως, δείχνει να έχει όλα τα προσόντα για να μπορέσει όχι μόνο να υπερασπιστεί το όνομά του και να κρατήσει τους οπαδούς του, αλλά και να καταστεί ένα από τα καλύτερα (αν όχι το καλύτερο) team-action παιχνίδια που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά ή πρόκειται να βγουν στο άμεσο μέλλον.



TRIBES 2: MULTIPLAYER ONLY!!!

Το προαναφερθέν χαρακτηριστικό είναι το πρώτο που πρέπει να τονίσω προς αποφυγήν παρεξηγήσεων. Κι εμένα με ξένισε μόλις το διαπίστωσα και είμαι σίγουρος ότι οποιοσδήποτε υποψήφιος αγοραστής θα ήθελε να γνωρίζει ότι το παιχνίδι που πρόκειται να αγοράσει είναι ένα "καθαρόαιμο" multiplayer πακέτο και δεν πρόκειται να του προσφέρει παρά ελάχιστες μοναχικές εμπειρίες.

Για να είμαστε ακριβείς, υπάρχουν κάποια ελάχιστα πράγματα τα οποία μπορείτε να κάνετε με τον τίτλο όταν δεν είστε συνδεδεμένοι στο Internet. Παρέχονται, κατά πρώτον, 5 εκπαιδευτικές αποστολές, φανερά διαφοροποιημένες μεταξύ τους, ώστε ο παίκτης να βιώσει όσο το δυνατόν περισσότερες από τις διαφορετικές συνθήκες που θα συναντήσει στο Δίκτυο και να εξοικειωθεί με αυτές. Η δυσκολία είναι κλιμακούμενη, το ρόλο των αντιπάλων (αλλά και των συμμάχων) αναλαμβάνουν bots χειριζόμενα από τον υπολογιστή, ενώ, τέλος, μπορείτε να παίξετε τις αποστολές όσες φορές και με όποια σειρά θέλετε. Ακόμη μία δυνατότητα που έχετε είναι να δημιουργήσετε έναν server (χωρίς να είστε συνδεδεμένοι στο Internet), να τον γεμίσετε με bots και να παίξετε.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
DYNAMIX/SIERRA/HAVAS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Minimum: 300MHz CPU, 64MB RAM, 531MB σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, κάρτα γραφικών με 12MB VRAM τουλάχιστον και κάρτα ήχου συμβατή με DirectSound, Windows. Recommended: 500MHz CPU, 128MB RAM, +300MB χώρο για swap file

Οι εμπειρίες που θα αποκομίσετε από τις δύο ανωτέρω μεθόδους σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να συγκριθούν με την on-line εμπειρία, ωστόσο έχουν τη χρησιμότητά τους. Τα tutorials θα σας δώσουν μια πρώτη γεύση για το gameplay του παιχνιδιού, ενώ τα μοναχικά hosts θα σας βοηθήσουν να μάθετε τις (ομολογουμένως αρκετές σε αριθμό) πίστες και να πιλοτάρετε τα οχήματα. Επειτα απ' όλα αυτά κι αφού έχετε διαβάσει διεξοδικά το manual, είστε έτοιμοι να μπείτε στον on-line κόσμο του Tribes 2!

ON-LINE

Δημιουργώντας έναν νέο λογαριασμό στον server του Tribes 2 (για να γίνει αυτό πρέπει να εισαγάγετε το CD-KEY που αναγράφεται στο κουτί, οπότε, επίδοξοι crackers, μην ελπίζετε), νιώθετε ότι εισέρχεστε μονομιάς σε μια ευχάριστη, ζωντανή κοινότητα gamers, με την



Φυτεύοντας μία turret... Μη σας ξεγελά το μικρό μέγεθός της. Στην προκειμένη περίπτωση μετρά η τεχνική κι όχι το μέγεθος του όπλου. Σε άλλες περιπτώσεις, αυτό δεν είναι πάντα και τόσο εγγυημένο! ;-)

οποία μπορείτε να έρχεστε σε άμεση επικοινωνία και στην οποία μόλις γίνατε μέλος. Μπορείτε ανά πάσα στιγμή να διαβάζετε τα νέα της κοινότητας από την ειδική επιλογή, ώστε να ενημερώνεστε για τις εξελίξεις, τα patches, τις αλλαγές στους κανονισμούς κ.ά., να γράφετε μηνύματα στα fora (υπάρχουν πολλά, με διαφορετικές θεματολογίες και αξιόλογη συμμετοχή του κοινού), να μιλάτε στα chat rooms με άλλους είτε για αναψυχή είτε για να λύνετε απορίες σας ή και να ψάχνετε μέσω του ενσωματωμένου browser τα στοιχεία άλλων παικτών, τις clans και τις προσωπικές σελίδες τους κ.ο.κ.

Φυσικά, όλα αυτά είναι δευτερεύουσες λειτουργίες. Η πρωτεύουσα είναι η αναζήτηση κατάλληλων servers για τα παιχνίδια σας μέσω των φίλτρων που παρέχονται, ώστε να επιλέξετε τους πιο κατάλληλους για την περίπτωσή σας. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές οι servers που παρέχονται αριθμούν γύρω στους 900, αριθμός διόλου απογοητευτικός, ο οποίος σύντομα αναμένεται να μεγαλώσει αρκετά καθώς το παιχνίδι γίνεται όλο και πιο αποδεκτό (σημειώνει και μεγαλύτερες πωλήσεις) από την κοινότητα των gamers.

ΕΝΑΣ ΙΠΤΑΜΕΝΟΣ ΚΟΣΜΟΣ!

Αν δεν έχετε έλθει ξανά σε επαφή με το περιβάλλον του Tribes (κοινώς, αν δεν έχετε παίξει το Tribes 1), το πρώτο που θα σας κάνει εντύπωση είναι ότι οι πάντες είναι σχεδόν ιπτάμενοι. Μπορείτε να το φανταστείτε σαν να παίζετε ένα Doom-clone στο Δίκτυο και κάθε παίκτης να είναι εφοδιασμένος με ένα είδος jet-packs που προσφέρουν κυρίως κάθετη ανύψωση και τα οποία επαναφορτίζονται σχετικά γρήγορα. Αναλογιστείτε πόσο διαφορετικό γίνεται το παιχνίδι και πόσο εμπλουτίζεται το gameplay από αυτό και μόνο το χαρακτηριστικό (χωρίς να συνυπολογίσουμε οποιοδήποτε άλλο).



Τέρμα τα rocket-jumps! Οτιδήποτε βρίσκεται ψηλά και θέλετε να το φτάσετε, αρκεί ένα παρατεταμένο πάτημα του δεξιού πλήκτρου του mouse και τα jet-packs αναλαμβάνουν να σας ανυψώσουν μέχρι το επιθυμητό επίπεδο. Υπό κατάλληλες προϋποθέσεις, μπορείτε να ανυψωθείτε μέχρι και 15 φορές από το (υποτιθέμενο) ύψος σας! Το πόσο σημαντικό στοιχείο του gameplay είναι το "ίπτασθαι" στο Tribes 2 μπορεί να φανεί από το default πλήκτρο που χρησιμοποιείται γι' αυτή τη λειτουργία, δηλαδή το δεξί πλήκτρο του mouse. Πιστέψτε με, είναι μία λειτουργία για την οποία θα ευγνωμονείτε τους προγραμματιστές της Dynamix, αλλά παράλληλα θα τους καταριέστε που την παρέχουν και στους αντιπάλους σας :) Θα σας γλιτώσει από πολλές δυσκολίες αλλά θα σας μπλέξει το ίδιο εύκολα σε περιπέτειες.

7 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ 1

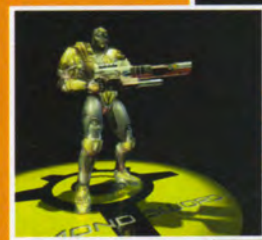
Ο κόσμος του Tribes 2 είναι ένας, αλλά στους servers μπορείτε να παίξετε 7 διαφορετικά παιχνίδια (άλλα γνωστά εκ των προτέρων και άλλα όχι), ανάλογα με τις προτιμήσεις σας. Είναι βέβαιο πως το 80% (τουλάχιστον) του χρόνου σας θα τον σπαταλάτε παίζοντας CTF. Ωστόσο και τα άλλα παιχνίδια είναι εξίσου ενδιαφέροντα και προσφέρουν μία ποικιλία που βοηθάει στην αποφυγή της πλήξης, ακόμη και ύστερα από πολύ καιρό ενασχόλησης με τον τίτλο. Ιδού, λοιπόν, ποια είναι αυτά τα επτά παιχνίδια:

Rabbit: Μόνο μία σημαία υπάρχει. Οποιος την πάρει, αρχίζει να κερδίζει πόντους ανάλογα με τα δευτερόλεπτα που την έχει υπό την κατοχή του, ενώ όλοι οι υπόλοιποι τον κυνηγούν για να τον σκοτώσουν! Χεχε, πολύ γέλιο! Αλλο να σας το λέω κι άλλο να το βιώνετε

"ΝΤΥΘΕΙΤΕ" ΑΝΑΛΟΓΑ!

JUGGERNAUGHT





SCOUT



ASSAULT

Οι τρεις στολές που μπορείτε να "φορέσετε". Για όλα τα γούστα και όλες τις συνθήκες. Υπάρχει η mini (αλά Πατρίκος) "συσκευασία", για stealth αποστολές, η all-around [μου φέρνει λίγο στον μπρατσαρά τον Κόντη :)] και η μεγαλοπρεπής (αλά Σαρκ Σατ!) στολή που λόγω οπλισμού και ενίσχυσης μπορεί να προκαλέσει την τιμωρία, αλλά και να αποδώσει πολλαπλάσια!



Αγοράζοντας μεταφορικό μέσο. Θα προτιμούσα μία Hayabusa, αλλά βολεύομαι και με το Wildcat της φωτογραφίας...



Οποιος στο βάλτο περπατά, λάσπες και προϊόντα... βιολογικού καθαρισμού πατά!

ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ ΠΟΝΟΥ

Ορίστε και τα όπλα του παιχνιδιού. Απ' όλα έχει ο μπαξές! Αλλα έχουν τις ρίζες τους στο Tribes 1, άλλα είναι ολοκαίνουρια και μερικά είναι ανακαινισμένα [όπως ο Παναθηναϊκός με τον καινούριο προπονητή του! :))))].


BLASTER


CHAIN GUN


ELECTRON FLUX GUN


GRENADE LAUNCHER


LASER RIFLE


MISSILE LAUNCHER


MORTAR


PLASMA GUN


SHOCK LANCE


SPINFUSOR

στην πράξη με τις ρουκέτες να φυτεύονται στην πλάτη σας πριν να το καταλάβετε.

Capture and hold: Ολες οι ομάδες προσπαθούν να λάβουν υπό την κατοχή τους ορισμένες προκαθορισμένες στο χάρτη περιοχές ή κατασκευές και να τις κρατήσουν δικές τους όσο το δυνατόν περισσότερο ώστε να μαζέψουν τους περισσότερους πόντους.

Capture The Flag: Η μία ομάδα προσπαθεί να πάρει τη σημαία της άλλης από την αντίπαλη βάση και να τη φέρει στη δική της για να σκοράρει. Δεν χρειάζεται να πω περισσότερα, το εν λόγω mod είναι παγκοσμίως γνωστό...

Siege: Τίθεται ένα objective το οποίο πρέπει η μία ομάδα να υπερασπιστεί κι η άλλη να το ολοκληρώσει. Μόλις γίνει αυτό, το παιχνίδι ξεκινά από την αρχή με τους ρόλους ανεστραμμένους.


Φτου, τώρα βρήκα να αναπτύξω υψοφοβία;! Τέλος πάντων, ελπίζω τουλάχιστον όταν προσγειωθώ να κάνει "μπλουπ" και όχι "γκαπ"..........ΓΚΑΑΑΠ!


Πιλοτάροντας το Shrike. Ποιος Φουρνιστάκης και χαζομάρες... Βασίλης "The flying Tribesman" Τουλιάς! Μανώλη, φυλάξου, έρχομαι να σε προσγειώσω! (Πολύ μιλάω μου φαίνεται και θα το μετανιώσω...)

Deathmatch: Ε, πιστεύω ότι τα σχόλια περιττεύουν...

Bounty: Παρόμοιο με το deathmatch, μόνο που σας ανατίθεται κάθε φορά μόνο ένας αντίπαλος τον οποίο πρέπει να σκοτώσετε. Αν σκοτώσετε οποιονδήποτε άλλο εκτός από τον επικηρυγμένο (και αυτόν που προσπαθεί να σας σκοτώσει), χάνετε πόντους.

Flag Hunters: Λίγο πολύ όλοι κουβαλάνε σημαίες και προσπαθεί ο καθένας να σκοτώσει τους υπόλοιπους, να μαζέψει τις σημαίες τους και να τις εξαργυρώσει σε πόντους σε έναν κεντρικό σταθμό.

ΜΙΑ ΒΟΥΤΙΑ ΣΤΑ ΒΑΘΙΑ

Αν νομίζετε ότι οι ιδιαιτερότητες του Tribes 2 τελειώνουν εδώ, γελιέστε! Υπάρχουν ακόμη τόσα πολλά στοιχεία του gameplay που αξίζουν αναφοράς, τα οποία αμφιβάλλω αν θα μπορέσω να τα παρουσιάσω όλα σε αυτόν το λίγο χώρο που έχω στη διάθεσή μου. Θα προσπαθήσω να είμαι όσο πιο σύντομος (αλλά και περιεκτικός) γίνεται.

ARMOR: Καταρχήν, μπορεί να βλέπετε ότι έχετε στη διάθεσή σας έναν χαρακτήρα, στην ουσία όμως είναι τρεις. Τούτο διότι μπορείτε να φορέσετε τρεις διαφορετικές πανοπλίες, είτε τη Scout Armor, είτε την Assault Class, είτε τη Juggernaut. Καθεμία έχει διαφορετικό μέγεθος, διαφορετική αντοχή στην τιμωρία και σας προσφέρει διαφορετικούς βαθμούς ευκινησίας. Ανάλογα με το σκοπό που θα επιτελέσετε για την ομάδα σας (επίθεση, άμυνα, επισκευή, ανίχνευση, μεταφορά κ.ά.) μπορείτε να διαλέξετε και διαφορετική.

ΟΠΛΑ: Τα όπλα του παιχνιδιού είναι 10+1+4. Τα δέκα πρώτα είναι τα κύρια, το άλλο όπλο είναι βοηθητικό για πολλές λειτουργίες (δεν προκαλεί ζημιά άμεσα αλλά έμμεσα), ενώ υπάρχουν και τέσσερα είδη από χειροβομβίδες. Από τα δέκα αυτά όπλα θα ξεχωρίσετε σίγουρα το Spinfusor, που είναι κάτι αντίστοιχο της ρουκέτας του Quake και χρησιμοποιείται ευρέως το laser rifle (την αγάπη μου! Μόνο που θα το προτιμούσα κομματάκι πιο ισχυρό...), το Shocklance που σκοτώνει σχεδόν ακαριαία εξ επαφής, το πρωτότυπο ELF και το πανίσχυρο Mortar... Λίγο πολύ όλα έχουν τις ιδιαιτερότητες και τη χρησιμότητά τους και δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μονάχα ένα, αν θέλετε να είστε επιτυχημένοι στις στρατηγικές σας.

PACKS: Η πανοπλία σας μπορεί να ενισχυθεί και από διάφορα packs τα οποία κουβαλάτε μαζί σας και μπορούν να σας προσφέρουν διαφορετικές υπηρεσίες το καθένα. Μπορούν να σας κάνουν αόρατους (είτε στα radar, είτε και στους αντιπάλους σας), να σας προστατεύσουν από τα αντίπαλα πυρά, να σας ενισχύσουν ενεργειακά, να σας επισκευάσουν... Μέχρι και turrets μπορείτε να στήσετε μέσω αυτών. Η σωστή επιλογή και χρήση αυτών θα σας δίνει πάντα ένα προβάδισμα έναντι των αντιπάλων που δεν ήταν τόσο προνοητικοί όσο εσείς.

STATIONS: Για να κάνετε όλες αυτές τις αλλαγές στον εξοπλισμό σας υπάρχουν εξειδικευμένοι σταθμοί που αναλαμβάνουν να πραγματοποιήσουν τις ζητούμενες αλλαγές μέσα σε 1-2 δευτερόλεπτα. Δεν έχετε παρά να προεπιλέξετε τον επιθυμητό εξοπλισμό, να πατήσετε πάνω τους και η αλλαγή γίνεται σχεδόν αυτόματα (μερικές φορές αυτή η αλλαγή μπορεί να αποβεί μοιραία για εσάς, αφού τέτοιες ευκαιρίες περιμένουν οι αντίπαλοί σας για να σας εκμηδενίσουν). Τους συγκεκριμένους σταθμούς θα τους βρίσκετε πάντα στη βάση σας, αλλά και σε άλλα κτήρια που έχετε στην κατοχή σας. Μπορείτε επίσης, αν θέλετε, να κουβαλήσετε φορητούς σταθμούς στο πεδίο της μάχης [ή και στην αντίπαλη βάση! :)] ή να καταστρέψετε αυτούς των αντιπάλων.

ΟΧΗΜΑΤΑ: Κι από δαύτα υπάρχουν μπόλικα, για όλα τα γούστα και όλες τις στρατη-

γικές. Το πρόβλημα είναι ότι τα πιο πολλά χρειάζονται περισσότερους από έναν χειριστές για να είναι πλήρως λειτουργικά (π.χ. έναν οδηγό κι έναν πυροβολητή), τονίζοντας έτσι το πνεύμα ομαδικότητας και συνεργασίας που χαρακτηρίζει το παιχνίδι. Κατά τ' άλλα, θα βρείτε μηχανάκια, αεροπλάνα, βομβαρδιστικά, μεταφορικά, φορητές βάσεις, τανκ... Ορεξη να 'χετε για να μάθετε να τα πιλοτάρετε και συμπαίκτες ικανούς να σας υποστηρίξουν και όλα είναι δυνατά!

ΕΝΔΟΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ: Αξίζει να αναφέρω ότι και το σύστημα ενδοεπικοινωνίας μεταξύ των μελών της ομάδας είναι καλοφτιαγμένο, με πολλές φωνητικές εντολές στο παιχνίδι, ώστε να λαμβάνετε τα επείγοντα μηνύματα αμέσως, χωρίς να χρονοτριβείτε κοιτάζοντας ό,τι γράφει ο καθένας, με shortcuts για εύκολη



Το τρως όλο σου το φαγάκι βλέπω...!



Η βάση της ομάδας. Δεν μοιάζει με ναό των Μάγια; Χμ, λέτε η Dynamix να πήρε ιδέες για τα γραφικά του Tribes 2 από το παλιό βίντεο των περιπετειών του Τσουρινάκη στο συνοδευτικό CD του "PCM"; Για φαντάσου μέχρι πού διαβάζουν "PC Master"!

χρήση αλλά και δυνατότητες παραμετροποίησης. Τέλος, παρέχεται και η δυνατότητα συνομιλίας μέσω μικροφώνου, μόνο που δεν κατάφερα να τη δοκιμάσω από πρώτο χέρι, γιατί το μικρόφωνό μου "έκανε νούμερα"!

ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ

Ζητώ συγγνώμη στους λάτρεις των γραφικών και του ήχου που αφιερώνω μόνο αυτό τον μικρό χώρο γι' αυτούς τους τομείς, αλλά υπάρχουν άλλα σημαντικότερα πράγματα που άξιζαν περαιτέρω ανάπτυξη. Αλλωστε οι δύο αυτοί τομείς, και ιδιαίτερα ο πρώτος, δεν είναι μεγίστης σημασίας σε αυτού του είδους τα παιχνίδια. Πολλές φορές οι παίκτες αναγκάζονται να κατεβάσουν τα ποσοστά λεπτομέρειας αρκετά πιο κάτω από αυτά που αντέχει ο υπολογιστής τους ώστε να εξασφαλίσουν τα καλύτερα δυνατά frame rates, ακόμη και σε στιγμές που γίνεται χαμός στην πίστα (και αυτές είναι συνήθως οι πιο κρίσιμες στιγμές).

Παρ' όλα αυτά, το Tribes 2 δύναται να προσφέρει ποιοτικές και ευχάριστες απεικονίσεις του ψηφιακού κόσμου του, που θα ικανοποιήσουν τους πιο απαιτητικούς καθώς και όσους διαθέτουν ό,τι πιο τελευταίο από τεχνολογικής απόψεως, παρέχοντας συνάμα πολλές επιλογές για τη ρύθμιση των επιμέρους παραγόντων απεικόνισης, ώστε να ταιριάζουν κατά το δυνατόν περισσότερο στις δυνατότητες του δικού σας υπολογιστή (ωραία πρόταση, ε;!). Τέλος, ο ήχος είναι απλώς κορυφαίος και βοηθάει για να έχετε τη μεγαλύτερη δυνατή επίγνωση του τι γίνεται γύρω σας στο πεδίο της μάχης.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Το Tribes 2 είναι ένα κορυφαίο -κατά την άποψή μου- παιχνίδι, που υπόσχεται να ενθουσιάσει κάθε οπαδό της δράσης (αλλά όχι αυτόν των υπόλοιπων ειδών, αφού ενδέχεται να του φανεί κομματάκι δύσκολο!). Και μόνο από την παράθεση των στοιχείων του gameplay που προσφέρει (έχετε υπόψη σας ότι δεν μπόρεσα να τα αναφέρω όλα. Παρέλειψα ορισμένα δευτερεύουσας σημασίας), μπορείτε να φανταστείτε έναν πολύ μεγάλο αριθμό στρατηγικών (απαιτούν έναν, περισσότερους ή και πολύ περισσότερους παίκτες για να πραγματοποιηθούν) που είναι δυνατόν να εφαρμοστούν. Οι προγραμματιστές, μάλιστα, έχουν καταβάλλει μεγάλη προσπάθεια ώστε κάθε στρατηγική να μπορεί να απαντηθεί κατάλληλα.

Ο κόσμος του Tribes 2 είναι ένας ζωντανός κόσμος, διαρκώς εξελισσόμενος, που διαθέτει μία ικανοποιητική θέση για τον καθένα, ανεξαρτήτως προσόντων, στον οποίο όμως πάνω απ' όλα επιβραβεύονται η επιδεξιότητα και η εξυπνάδα - κυρίως η εξυπνάδα. Μου θυμίζει το Starcraft, όπου όποια φυλή και να έπαιρνες στο multiplayer, πάντα υπήρχε τρόπος να νικήσεις, αλλά και να χάσεις. Ετσι και στο Tribes 2, μπορείς να εφαρμόσεις άπειρες στρατηγικές για να νικήσεις, αλλά το ίδιο μπορεί να κάνει και ο αντίπαλος!

Τελικά, στις μάχες μεταξύ clans το Tribes 2 καταλήγει να είναι παιχνίδι στρατηγικής και να θυμίζει Starcraft! Μόνο που ποτέ δεν είδα στο Starcraft (ή σε οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι) να μπορεί κάποιος να παίξει σε αρένα 32 vs 32, στην οποία να συμμετέχουν και Ελληνες με τα "ταπεινά" 56άρια τους...

PC

ΚΙΝΗΘΕΙΤΕ ΜΕ ΣΤΥΛ!



Beowulf Tank: Καλό, αλλά αργό.



Thundersword Bomber: Με πεπειραμένο bombardier μπορεί να προκαλέσει το απόλυτο χάος στην αντίπαλη βάση!



Wildcat: Μόνο για Scouts. Τρέχει σαν δαιμονισμένο το άτιμο, όπως ο Μορφονιός όταν ο Κράτσας ξεδιπλώνει το μαστίγιο!



Jericho Mobile Base: Αν θέλετε να κάνετε την ντααντά όλη την ώρα...



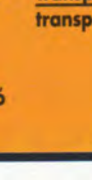
Shrike: Το σύνηθες μέσο μετακίνησης. Απευθυνθείτε στον Μανώλη για ιδιαίτερα μαθήματα. Το προσωπικό τηλέφωνό του είναι...



Transport: Εε... ένα απλό transport, τι άλλο;!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	98
ΑΝΤΟΧΗ	98

92



Ο,τι καλύτερο θα μπορούσε να ζητήσει κάποιος από παιχνίδι του είδους. Ηρθε για να μείνει...

THE SETTLERS IV

Το Settlers 4 είναι η συνέχεια της γνωστής σειράς και ένα παιχνίδι που οι φίλοι των καθαρόαιμων πολεμικών strategy games περίμεναν με ανυπομονησία. Μετά το αρκετά καλό Settlers 3 οι απαιτήσεις μας, αναμφίβολα, είναι περισσότερες και περιμένουμε πολλά από το τέταρτο sequel. Είναι καλύτερο ή όχι; Θα μείνει στον υπολογιστή και στις καρδιές μας ή θα πάει στο Recycle Bin; Θα το ανακαλύψουμε στις γραμμές που ακολουθούν.

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
BLUE BYTE SOFTWARE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200 (προτ. 500), 64MB RAM (προτ. 128), CD-ROM 4X, κάρτα γραφικών 4MB συμβατή με DirectX (προτ. 32!), Windows 95/98/Me/2000, 250MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η σειρά των Settlers καταφέρνει να ξεχωρίζει εδώ και πολλά χρόνια από τα παραδοσιακά πολεμικά strategies, προσφέροντας ένα πιο αργό και βασισμένο στην οικονομία παιχνίδι. Η οργάνωση και λειτουργία ενός πολιτισμού έχει τραβήξει το ενδιαφέρον πολλών παικτών σε πολλά μέρη του κόσμου, αν και η σειρά ξεχωρίζει κυρίως στην Ευρώπη. Βλέπετε, η Blue Byte είναι γερμανική εταιρεία και τα παιχνίδια της, ενώ γίνονται επιτυχίες στην Ευρώπη, περνούν μάλλον απαρατήρητα στην Αμερική. Γι' αυτό το λόγο ανακοινώθηκε αρχικά πως το Settlers 4 θα πωλείται στις ΗΠΑ μόνο ηλεκτρονικά, τελικά, όμως, και ενώ το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει στην Ευρώπη, βρέθηκε διανομέας, η Ubisoft.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του Settlers 4 δεν μπορεί να χαρακτηρισθεί ιδιαίτερα πρωτότυπο, μάλιστα αυτό του Settlers 3 ενδεχομένως ήταν λίγο καλύτερο. Ο Θεός αποφασίζει να τιμωρήσει τον μικρό σατανικό θεό Morbus που επαναστάτησε εναντίον Του και τον εξορίζει στο χειρότερο μέρος που μπορούσε να σκεφτεί εκείνη τη στιγμή: τη Γη! Ο Morbus ως κακός, βέβαια, δεν αντέχει τους ευτυχισμένους(;) γήινους και σκέφτεται τρόπους για να τους καταστρέψει. Οι γήινοι, όπως πάντα στον κόσμο τους, είναι ήδη μπλεγμένοι σε έναν μεγάλο πόλεμο και έτσι ο Morbus αποφασίζει να κάνει ολόκληρο τον πλανήτη μη κατοικήσιμο: Σχηματίζει την Dark Tribe και ξεκινάει το καταστροφικό έργο του. Να σημειωθεί εδώ πως οι γήινοι είναι οι Ρωμαίοι (παλιοί γνώριμοι από το Settlers3), οι Βίκινγκ και οι Μάγια.

ΜΙΚΡΟ-ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ

Το παιχνίδι αποτελείται από 3 μικρές αποστολές για κάθε πολιτισμό και 12 ενάντια στην Dark Tribe. Συνοδεύεται από ένα αρκετά επεξηγηματικό tutorial 12 αποστολών, το οποίο θα λύσει τις βασικές απορίες σας σχετικά με το χειρισμό. Ετσι, θα μάθετε ότι κλειδί για την ανάπτυξη του πολιτισμού σας είναι η οικονομία και ότι υπάρχει μεγάλη αλληλεξάρτηση ανάμεσα στα κτήρια. Για παράδειγμα, για να φτιάξετε ένα σπαθί θα χρειαστείτε πλάκες σιδήρου, κάρβουνο και τη βοήθεια του Blacksmith. Οι πλάκες σιδήρου με τη σειρά τους δημιουργούνται από σίδηρο και κάρβουνο, τα οποία εξορύσσονται από τα αντίστοιχα ορυχεία. Οι μεταλλωρύχοι πάλι δεν μπορούν να δουλεύουν νηστικοί, χρειάζονται



Τμήμα του πανέμορφου χωριού μου.



Ο Morbus. Δεν μοιάζει λίγο με τον Δρακουμέλ;



Όλα τα αμυντικά κτήρια των Ρωμαίων σε πλήρη παράταξη.



Οι πανίσχυροι Βίκινγκ μου.

φαγητό, ας πούμε ψωμί. Για να έχετε στη διάθεσή σας ψωμί θα χρειαστεί να χτίσετε μία φάρμα και έναν μύλο για να αλέθει το σιτάρι. Το αλεύρι θα γίνει ψωμί με τη βοήθεια νερού που συγκεντρώνετε από το water worker's hut. Μη νομίσετε ότι είναι δύσκολη η δημιουργία όλης αυτής της αλυσίδας, άλλωστε το tutorial θα φροντίσει να σας κάνει ξεφτέρια στον οικονομικό τομέα του παιχνιδιού.

Σε κάθε αποστολή θα ξεκινάτε με λίγους settlers, λίγα εργαλεία και πρώτες ύλες. Είναι καθήκον σας να ξεκινήσετε χτίζοντας τα κτήρια που θα επιτρέψουν τη συνέχεια της οικονομικής αλυσίδας, ξεκινώντας από τα κτήρια για τον ξυλοκόπο και για την εξόρυξη πέτρας. Επίσης, δεν πρέπει να ξεχάσετε το sawmill και το forester. Θα συνεχίσετε χτίζοντας σπίτια ώστε να αυξηθούν οι settlers, ενώ δεν θα πρέπει να ξεχάσετε τη διατροφική αλυσίδα, στην οποία δεν υπάρχει μόνο το ψωμί αλλά και ψάρια και κρέας. Τέλος, θα πρέπει να χτίσετε και την αλυσίδα παραγωγής όπλων, που βασίζεται στα ορυχεία. Για να λειτουργεί αποτελεσματικά η μικρή κοινωνία σας πρέπει όλα τα κτήρια να έχουν σωστή χωροθέτηση, ώστε να ελαχιστοποιούνται οι διαδρομές που κάνουν οι settlers και να παράγονται γρήγορα όλα τα προϊόντα.

Σχετικά με τα κτήρια, τώρα, το Settlers 4 έχει δυστυχώς διαφορετική τακτική σε αντίθεση με τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους. Ενώ, δηλαδή, στα πιο πολλά παιχνίδια τα κτήρια γίνονται διαθέσιμα σιγά σιγά, εδώ μπορούμε να τα χτίσουμε όλα από την αρχή, γεγονός που έχει δύο αρνητικά σημεία: Πρώτον, ο αρχάριος παίκτης είναι πιθανόν να μπλεχτεί και, δεύτερον, μειώνεται σημαντικά το βάθος του παιχνιδιού, αφού σε κάθε πίστα επαναλαμβάνεται ακριβώς η ίδια διαδικασία.



Επίσης, ενώ στα περισσότερα παιχνίδια αυτού του είδους (ακόμα και στο AOE2) τα διάφορα μεταλλεύματα (π.χ. χρυσός, σίδηρος) είναι εμφανή με γυμνό μάτι, ορθά στο Settlers 4 δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο, καθώς προτού χτίσουμε οποιοδήποτε ορυχείο, πρέπει με την ειδική μονάδα (geologist) να εξερευνήσουμε το βουνό, μια και το έδαφός του μπορεί να κρύβει πλούσια κοιτάσματα χρυσού. Ο geologist είναι μία από τις λίγες μονάδες που μπορούμε να ελέγξουμε άμεσα εμείς, καθώς όλοι οι άλλοι settlers ελέγχονται από τον υπολογιστή, εκτελώντας αυτόματα τις εργασίες που υπάρχουν. Οι άλλες μονάδες που μπορούμε να ελέγξουμε άμεσα, εκτός του geologist, είναι οι gardeners, που μετατρέπουν την dark land σε κανονικό έδαφος, οι thieves, που μπορούν να κλέψουν τον εχθρό και, τέλος, οι pioneers, οι οποίοι επεκτείνουν τα όρια του πολιτισμού μας (αν νομίζετε ότι θα κάνω κάποιο αστείο με τον Τουλιά, είστε γελασμένοι, γιατί δεν μου έρχεται τίποτα). Στο multiplayer προστίθεται άλλη μία μονάδα, οι σαμποτέρ, με προφανή αποστολή.

Να σημειώσουμε εδώ και ένα bug που υπάρχει: Ενώ κάποιο κτήριό σας τροφοδοτείται κανονικά με πρώτες ύλες, ξαφνικά σταματάει να παράγει. Μόνη λύση να το γκρεμίσετε και να το ξαναχτίσετε.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Συνέχεια της κορυφαίας σειράς Settlers
- Πολύ καλή οικονομική διαχείριση
- Καταπληκτικά γραφικά

Αρνητικά

- Πολύ αργός ρυθμός παιχνιδιού
- Κακή υλοποίηση της στρατιωτικής πλευράς του παιχνιδιού
- Bugs, αναμείνατε για patches

ΣΤΑ ΟΠΛΑ!

Για να ολοκληρώσουμε τις περισσότερες αποστολές, πρέπει να νικήσουμε τους αντιπάλους, χωρίς όμως να καταστρέψουμε όλο τον πολιτισμό τους. Είναι αρκετό να καταλάβουμε όλα τα towers που έχουν. Κάθε tower μπορεί να ελέγξει μία περιοχή, μέσα στην οποία μπορούμε να χτίσουμε. Αν θέλουμε να επεκτείνουμε τα όρια του πολιτισμού μας, δεν έχουμε παρά να χτίσουμε κι άλλα towers. Κατά συνέπεια αν καταστραφούν όλα τα tower μας, έχουμε χάσει!

Για να καταστρέψουμε τα towers των αντιπάλων θα χρειαστούμε σίγουρα αρκετό στρατό. Δυστυχώς, όμως, η Blue Byte εδώ μας τα χαλάει, αφού έχουμε πολύ λίγες μονάδες στρατού που σίγουρα δεν επαρκούν. Συγκεκριμένα, κάθε πολιτισμός έχει τρία είδη στρατιωτών: swordsmen, bowmen και μία ειδική μονάδα. Ομοίως κάθε φυλή έχει και μία ειδική πολεμική μηχανή (βλ. box). Το μόνο που προσθέτει ποικιλία είναι ότι μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο των στρατιωτών που θα εκπαιδεύσετε ανάλογα με το χρυσό που θα χρησιμοποιήσετε, αλλά και αυτό δεν αρκεί. Η έλλειψη, όμως, ποικιλίας στρατιωτικών δυνάμεων δεν είναι το μόνο ψεγάδι που υπάρχει στον τομέα του πολέμου, αφού δεν μπορείτε να ελέγξετε τους στρατιώτες σας αποτελεσματικά και με ακρίβεια, καθώς κάθε φορά που εμφανίζεται κάποιος εχθρός στο οπτικό πεδίο



Λεγεωνάριοι, αγριογούρουνα... Μα, καλά, ο Οβελίξ πού είναι;



Τμήμα της διατροφικής αλυσίδας των Μάγια.

τους τρέχουν να του επιτεθούν. Από τη στιγμή που ο στρατιώτης σας δει τον αντίπαλο δεν μπορείτε να τον σταματήσετε, με αποτέλεσμα να τον χάνετε σχεδόν σίγουρα. Εξαιτίας αυτής της κατάστασης ξεχάστε τις πολύπλοκες στρατηγικές και τα κόλπα. Ο πόλεμος γίνεται με άτακτα δημιουργημένα "μπουλούκια".

Το αποκορύφωμα είναι πως το παιχνίδι, φιλειρηνικό γαρ, δεν σας επιτρέπει να επιτεθείτε στους settlers ή στα κτήρια του αντιπάλου, παρά μόνο σε στρατιώτες και towers. Αυτό είναι αρκούντως εκνευριστικό, αφού οι στρατιώτες σας στέκονται δίπλα δίπλα με τους settlers του αντιπάλου σαν αγαπημένα αδερφάκια χωρίς να τους επιτίθενται. Φανταστείτε πόσες και πόσες τακτικές θα δημιουργούνταν αν μπορούσατε να καταστρέψετε την διατροφική αλυσίδα του αντιπάλου ή κάποιο σημαντικό κτήριό του την ώρα που αυτός ετοιμαζόταν να σας επιτεθεί. Για να καταλάβετε πόσο εκνευριστική είναι αυτή η κατάσταση, αρκεί να σας πω ότι ο στρατός μου στεκόταν δίπλα στα barracks του αντιπάλου χωρίς να μπορεί να τα καταστρέψει, ενώ ο εχθρός μπορούσε την ίδια στιγμή να εκπαιδεύει στρατιώτες για να μου επιτίθεται!

Σε μια προσπάθεια βελτίωσης του πολέμου αλλά και ανανέωσης του παιχνιδιού, έχουν προστεθεί και ιερείς οι οποίοι μπορούν να κάνουν διάφορα θαύματα, όπως να μετατρέψουν τα ψάρια σε πέτρες ή να ανεβάσουν ένα επίπεδο τους στρατιώτες σας. Τα spells είναι καλά ισορροπημένα και δεν δίνουν πλεονέκτημα σε κάποιον πολιτισμό.

Σχετικά με το χαμηλό επίπεδο του πολέμου στο Settlers 4 η Blue Byte ανακοίνωσε ότι εσκεμμένα υποβαθμίστηκε το πολεμικό στοιχείο, επειδή πολλοί φανατικοί του τίτλου είχαν παραπονεθεί πως το Settlers 3 παραήταν πολεμοχαρές και απομακρυνόταν από τις ρίζες του. Προσωπικά θεωρώ αυτή την απόφαση εντελώς λανθασμένη, θα έπρεπε όμως, αφού πάρθηκε, να γίνουν κάποιες αλλαγές στο παιχνίδι. Βλέπετε η εξέλιξη του σεναρίου είναι υποτυπώδης και δεν έχει καμία σχέση με την μυθιστορηματική πλοκή του AOE2, ενώ το ίδιο απλά είναι και τα objectives, τα οποία ζητούν την καταστροφή του αντιπάλου. Αυτή, όμως, είναι και η κύρια ένστασή μου: Από τη στιγμή που ζητάς την καταστροφή του εχθρού με στρατό, δεν μπορείς να τον υποβαθμίζεις για να μην αλλάξει το πνεύμα του παιχνιδιού! Ίσως θα έπρεπε να έχουν προστεθεί κάποιοι άλλοι τρόποι ολοκλήρωσης των αποστολών, π.χ., μέσω της οικονομικής επικράτησης. Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε ότι η δημιουργία στρατού και κατ' επέκταση και το παιχνίδι έχουν πολύ αργό ρυθμό και έτσι θα παίζετε αρκετές ώρες σε κάθε πίστα. Εξακολουθώ, βέβαια, να πιστεύω ότι την καλύτερη πολεμική υλοποίηση την είχε το Knights & Merchants, ένα παιχνίδι του 1998 (μην ξεχνιόμαστε).

MULTIPLAYER

Το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον στο multiplayer, αφού μπορείτε να παίξετε ειρηνικά με έναν άλλο παίκτη (ανταγωνιζόμενοι στο εμπόριο) ή ως αντίπαλοι, οπότε το λόγο έχουν τα όπλα. Αν δεν βρίσκετε φίλους για να ανταγωνιστείτε μέσω Lan, μπορείτε να συνδεθείτε στους servers της Blue Byte (Blue Byte Game Channel) και να παίξετε με παίκτες απ' όλο τον κόσμο. Θα πρέπει, βέβαια, να φροντίσετε να έχετε αρκετό χρόνο, γιατί συνήθως τα παιχνίδια διαρκούν αρκετές ώρες (ίσως και πάνω από τρεις!).

ΚΑΝΕΤΕ ΔΩΡΕΑΝ BETA TESTING. ΑΙΤΗΣΕΙΣ ΕΔΩ!

Το Settlers 4 μαστίζεται από μερικά bugs, σημαντικότερα από τα οποία είναι τα κολλήματα που εμφανίζονται ξαφνικά στο παιχνίδι. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι reboot και, φυσικά, χάνετε την εξέλιξη του παιχνιδιού ως εκείνη τη στιγμή. Προσωρινή λύση είναι το συχνό Save, αλλά και αυτό δεν μπορεί να κάνει πολλά, καθώς το παιχνίδι κολλάει τυχαία και αρκετά συχνά (υπήρξαν φορές που έκανα 5 reboots σε μισή ώρα!). Το αποκορύφωμα ήταν όταν σε κάποια αποστολή το παιχνίδι κόλλαγε 10 δευτερόλεπτα έπειτα από το Save, και έτσι μετά λύπης μου δεν μπόρεσα να τελειώσω το campaign ενάντια στην dark tribe.

Σχετικά με τα "κολλήματα" έγιναν αρκετά παράπονα από αγοραστές του παιχνιδιού, τα οποία η Blue Byte (πονηρά σκεφτόμενη) αρχικά απέδωσε στην έλλειψη μνήμης των μηχανημάτων των αγοραστών. Τελικά, και αφού άρχισαν να παραπονιούνται και χρήστες με μνήμη 512MB, αναγκάστηκε να παραδεχτεί το πρόβλημα και ανακοίνωσε ότι σύντομα θα βγάλει patch το οποίο θα λύνει αυτά τα περίεργα κολλήματα, κάτι που επιβεβαιώθηκε ότι θα γίνει σύντομα σε προσωπική μας επικοινωνία. Το πρόβλημα αυτό δεν είναι το μοναδικό, καθώς υπάρχουν αρκετά ακόμα bugs που έχουν κάνει πολλούς στο forum του Settlers 4 να αναρωτιούνται αν είχε γίνει καθόλου beta testing στον τίτλο πριν να κυκλοφορήσει ή αν ανέλαβαν αυτόν τον δύσκολο ρόλο οι ανυποψίαστοι αγοραστές.

Επιπλέον, αυτά τα κολλήματα μπορούν να καταστήσουν το παιχνίδι unplayable και να πάνε χαμένα τα χρήματα που θα διαθέσει κάποιος για την αγορά του, καθώς μπορεί εξαιτίας τους να μην μπορέσει να προχωρήσει πέρα από τη δεύτερη, π.χ., αποστολή! Το ερώτημα, όμως, που ανακύπτει είναι το εξής: Πώς πρέπει να βαθμολογούνται αυτά τα παιχνίδια; Με έναν μικρό βαθμό (γύρω στο 50), επειδή ουσιαστικά ο παίκτης δεν μπορεί να παίξει εξαιτίας των bugs και των κολλημάτων, ή με κανονικό, επειδή ξέρουμε ότι ύστερα από μία εβδομάδα θα βγει το αντίστοιχο patch (η εταιρεία το αναφέρει πολύ κομψά ως update) και ο χρήστης θα το κατεβάσει από το Internet ή θα το βρει στο CD ενός περιοδικού; Από την άλλη, κανείς δεν είναι υποχρεωμένος να έχει σύνδεση στο Internet ή να αγοράζει το "PC Master". Τέλος πάντων, επειδή ξέφυγα από τα όρια του review και ο αρχισυντάκτης θα με κυνηγάει πάλι, σταματάω εδώ, αν και το θέμα σηκώνει πολλή συζήτηση...



ΕΙΔΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ


Ρωμαίοι

Medics: Καθόλου καλοί στη μάχη σώμα με σώμα, μπορούν να μένουν στα μετόπισθεν και να γιατρεύουν τις υπόλοιπες μονάδες σας.
Catapult: Ισχυροί καταπέλτες που εφοδιάζονται με πέτρες.


Βίκινγκ

Axe Warriors: Εξαιρετικοί στρατιώτες στην επίθεση, χωρίς όμως ιδιαίτερες ικανότητες στην άμυνα.
Thor's Hammer: Καταπληκτική πολεμική μηχανή, μπορεί να διαλύσει οποιοδήποτε tower με μία και μόνο βολή! Τροφοδοτείται με mana.


Μάγια

Blowgun Warriors: Εφοδιασμένοι με ένα φυσοκάλαμο με δηλητηριώδεις ουσίες, ακινητοποιούν για λίγα δευτερόλεπτα αυτόν που θα πετύχουν.
Firespitter: Επιτίθεται με ισχυρά fireballs και χρειάζεται gunpowder για να ανεφοδιάζεται.

ΓΡΑΦΙΚΑ- ΗΧΟΣ

Τα γραφικά σε κάθε Settlers ήταν πάντα το καλύτερο σημείο του. Ετσι, και σε αυτό το παιχνίδι οι προγραμματιστές έδωσαν τον καλύτερο εαυτό τους, διαλέγοντας μια πολύ ζωντανή παλέτα χρωμάτων που είναι ευχάριστη στο μάτι. Το animation των χαρακτήρων είναι φυσικό και μοιάζει καλύτερο από το αντίστοιχο του AOE2. Η λεπτομέρεια είναι τόσο μεγάλη ώστε μπορούμε να αναγνωρίσουμε τα πάντα, από το τι εργαλεία κρατάνε οι εργάτες μέχρι την ποσότητα φαγητού που υπάρχει έξω από ένα ορυχείο! Μάλιστα επειδή κάθε αντικείμενο εμφανίζεται στην οθόνη, δεν θα υπάρξει ποτέ η ανάγκη να επιλέξουμε κάποιο κτήριο για να δούμε, για παράδειγμα, πόσο ψωμί έχει παραγάγει ο φούρνος.

Επίσης, ο χάρτης είναι γεμάτος από ζωή: Ελάφια, αγριογούρουνα, λαγοί, αλεπούδες, πουλιά ακόμα και πεταλούδες(!) τριγυρνούν ανέμελα γύρω από τον οικισμό μας, ενώ τα δέντρα λυγίζουν από τον αέρα! Η μοναδική ένσταση αφορά στον τρόπο που χτίζονται τα κτήρια, κάτι που είχε επισημανθεί και από τον Σ. Μπέλλο στο review του Settlers 3. Απ' ό,τι φαίνεται η Blue Byte δεν διδάχτηκε ακόμα από τον αντίστοιχο τρόπο του Knights & Merchants.

Στον τεχνικό τομέα το παιχνίδι υποστηρίζει αναλύσεις έως 1.280x1.024 και έχει προστεθεί και μια λειτουργία zoom, η οποία είναι μάλλον "εφετζίδικη" καθώς δεν προσθέτει τίποτα ουσιαστικό στο gameplay. Δυστυχώς, για να χαρούμε αυτόν τον γραφικό παράδεισο θα χρειαστούμε έναν αρκετά ισχυρό υπολογιστή, με τα 128MB RAM να είναι απαραίτητα για να παίξουμε αξιοπρεπώς.

Η πανδαισία των γραφικών συμπληρώνεται από καλή μουσική η οποία μας συντροφεύει κατά τις προσπάθειες εποικισμού και είναι διαφορετική για κάθε πολιτισμό. Τα ηχητικά εφέ, από την άλλη, κρίνονται μάλλον φτωχά. Η κατάσταση χειροτερεύει στις πολεμικές συμπλοκές, αφού, ενώ ακούγεται ο ήχος των σπαθιών, δεν ακούγονται οι κραυγές των στρατιωτών (άλλωστε speech δεν υπάρχει) κατά τη διάρκεια των συμπλοκών ή ακόμα και όταν πεθαίνουν. Ετσι, ο παίκτης δεν μπορεί να νιώσει την ένταση του πολέμου.



ΚΑΤΑΚΤΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ!

Ο μεγαλύτερος αντίπαλος του Settlers 4 δεν είναι άλλος από τον εαυτό του (S3), που είχε μάλιστα αφήσει τις καλύτερες εντυπώσεις και θεωρούνταν ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους. Η εταιρεία, στερούμενη ιδεών, έδωσε στο Settlers 3 καινούρια γραφικά για να συμβαδίζουν με την εποχή, έκανε και ορισμένες βελτιώσεις στο χειρισμό και το interface και μας έδωσε μια καινούρια έκδοση του αγαπητού παιχνιδιού. Α, ναι! Κατάφερε να χαλάσει λίγο και τον τρόπο διεξαγωγής του πολέμου!

Ο αγαπητός Σωτήρης Μπέλλος σχολιάζοντας το Settlers 3 στο review του πριν από δυόμισι χρόνια έγραψε: "Το καλύτερο Settlers που έχω δει". Νομίζω πως ακόμα και σήμερα η γνώμη του δεν απέχει πολύ από την πραγματικότητα...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	83

84



Πολύ καλό, αλλά όχι απαραίτητα καλύτερο από τα Settlers 3 και Knights & Merchants, χωρίς να υπολογίσουμε και τα bugs...

F1 Racing Championship

Είμαι σίγουρος πως οι φίλοι των αγώνων Formula 1 αναζητούν ένα παιχνίδι που να μπορεί να τους προσφέρει στο μέγιστο τις συγκινήσεις ενός τέτοιου αγώνα. Το F1 Racing Championship αποτελεί το κορυφαίο παιχνίδι στην κατηγορία του.

του Γιάννη (cRx) Τζιφή
crx@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
UBI SOFT ENTERTAINMENT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 300MHz, 64MB RAM, 8MB 3D Card (Direct 3D), 6x CD-ROM, 46MB HDD, SoundBlaster 16.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Για άλλη μία φορά το πρωτάθλημα Formula 1 βρίσκεται σε εξέλιξη. Τα φορτηγά των ομάδων ξεφορτώνουν τα μονοθέσια, τα ελαστικά καθώς και τα λοιπά εξαρτήματα προτού αρχίσει η ετοιμασία τους στα pits για τις τέσσερις επόμενες ημέρες.

ΠΕΜΠΤΗ

Τα pits προετοιμάζονται να δεχθούν τις ομάδες, ενώ ξεφορτώνεται ο απαραίτητος εξοπλισμός. Τα μονοθέσια δεν είναι ορατά ακόμα, αλλά οι ομάδες αντλούν πληροφορίες για την πίστα πριν από τον αγώνα. Η Πέμπτη είναι επίσης η ημέρα κατά την οποία διεξάγονται οι επίσημοι έλεγχοι στα μονοθέσια, καθώς και ο έλεγχος για την τήρηση όλων των τεχνικών δεδομένων.

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

Οι επίσημες δοκιμές της Παρασκευής αποσκοπούν στη ρύθμιση των μονοθεσίων, ώστε τα οχήματα να επιτύχουν τις υψηλότερες επιδόσεις κατά τη διάρκεια του αγώνα. Ο τομέας των δοκιμών λαμβάνει χώρα σε δύο χρονικά διαστήματα. Το πρώτο διαρκεί από τις 11:00 έως τις 12:00 μ.μ. και το δεύτερο από την 1:00 έως τις 2:00 μ.μ. Οι οδηγοί μπορούν να διανύσουν όσους γύρους επιθυμούν, αλλά δεν έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τα εφεδρικά μονοθέσια. Για το λόγο αυτόν οι ομάδες δεν πρέπει να χάσουν καθόλου χρόνο στη ρύθμιση όλων των απαραίτητων εξαρτημάτων ώστε να διαπιστώσουν την κατάσταση των οχημάτων.

ΣΑΒΒΑΤΟ

Πριν από τους προκριματικούς γύρους οι οδηγοί έχουν τη δυνατότητα να ελέγξουν για τελευταία φορά τη συμπεριφορά των οχημάτων σε δύο χρονικά διαστήματα των 45 λεπτών. Το πρώτο διαρκεί από τις 09:00 έως και τις 09:45 π.μ. και το δεύτερο από τις 10:15 έως και τις 11:00 π.μ.

Ο χρόνος τρέχει παράλληλα με τα μονοθέσια που αναπτύσσουν ιλιγγιώδεις ταχύτητες προκειμένου να εξασφαλίσουν μία καλή θέση κατά την εκκίνηση του αγώνα. Η στάθμη των δεξαμενών καυσίμων των οχημάτων βρίσκεται σε χαμηλά επίπεδα προκειμένου να μειωθεί το βάρος και να αυξηθούν οι επιταχύνσεις, καθώς και οι τελικές ταχύτητες.

ΚΥΡΙΑΚΗ

Η ώρα είναι 4:00 μ.μ. Τα μονοθέσια βγαίνουν για το καθιερωμένο ζέσταμα μισή ώρα πριν από την εκκίνηση του αγώνα. Οι οδηγοί και οι ομάδες τους κάνουν οτιδήποτε περνά από το χέρι τους προκειμένου τα οχήματα να διανύσουν όσο περισσότερους γύρους γίνεται, ώστε να γίνουν οι τελικές ρυθμίσεις και να επιλεγεί η στρατηγική που θα ακολουθήσουν οι πιλότοι κατά τη διάρκεια του αγώνα.

Μετά την ολοκλήρωση και των warm up γύρων, όλα είναι έτοιμα για την εκκίνηση του αγώνα.

Μισή ώρα πριν από την εκκίνηση οι ομάδες ανοίγουν τα pits, η μία μετά την άλλη.

17 λεπτά πριν από την έναρξη ακούγεται ένας ήχος και δύο λεπτά αργότερα τα φώτα αλλάζουν σε κόκκινο χρώμα, γεγονός που σημαίνει πως πρέπει να κλείσουν τα pits και τα μονοθέσια να ξεκινήσουν για την αφετηρία.





Εδώ βλέπουμε και τους 22 πιλότους της Formula 1.



Επιλέγουμε το είδος του παιχνιδιού που θα ακολουθήσουμε.

Δέκα λεπτά πριν από την εκκίνηση του αγώνα όλοι οι επισκέπτες, οι δημοσιογράφοι και οι VIPs πρέπει να εγκαταλείψουν το σημείο εκκίνησης.

Ενα λεπτό πριν από την έναρξη τα μονοθέσια θέτουν σε λειτουργία τους κινητήρες τους, ενώ οι ομάδες των τεχνικών εγκαταλείπουν την αφετηρία εκκίνησης.

Ενώ το ενδεικτικό φως αλλάζει σε πράσινο χρώμα, τα μονοθέσια κάνουν τον τελευταίο δοκιμαστικό γύρο και παίρνουν τη θέση τους ξανά στο σημείο εκκίνησης. Μερικά από τα οχήματα θα εγκαταλείψουν λόγω βλάβης. Στον πίνακα των φαναριών ανάβουν διαδοχικά πέντε κόκκινες ενδεικτικές λυχνίες, οι οποίες στη συνέχεια σβήνουν και πάλι διαδοχικά. Η αγωνία βρίσκεται στο κατακόρυφο, ενώ η αδρεναλίνη έχει φτάσει σε οριακά επίπεδα.

Με το σβήσιμο και της τελευταίας λυχνίας τα μονοθέσια ξεκινούν με όλες τις δυνάμεις τους, ενώ τα λάστιχα στριγκλίζουν επάνω στην άσφαλτο. Η μέγιστη διάρκεια ενός αγώνα είναι δύο ώρες, ενώ τα ελάχιστα χιλιόμετρα που πρέπει να διανύσουν τα μονοθέσια προκειμένου να τερματίσουν είναι 305!

Από εδώ και στο εξής όλα είναι στο χέρι σας με το F1 Racing Championship. Μπορείτε να γίνετε ένας ζωντανός θρύλος, όπως οι Ayrton Senna, Nigel Mansell, Hakkinen και ο Schumacher, αλλά και ένα καλό outsider, κάνοντας την έκπληξη, όπως ο Jacques Villeneuve που πήρε το τρόπαιο το 1997. Βέβαια, πρέπει να σημειώσουμε πως μπορείτε να γίνετε και ένα παράδειγμα προς αποφυγήν για το θαυμαστό κόσμο της Formula 1. Θα καταφέρετε να στέψετε την αγαπημένη σας εταιρεία ως κορυφαία κατασκευάστρια εταιρεία μονοθέσιων ή θα την παρασύρετε στον όλεθρο; Οποια και να είναι η εξέλιξη, ένα είναι σίγουρο: Το F1 Racing Championship θα σας αποσπάσει το ενδιαφέρον και θα σας κρατήσει πολλές ώρες προσηλωμένους μπροστά στην οθόνη σας. Ας προχωρήσουμε, όμως, σε μία αναλυτικότερη και λεπτομερέστερη παρουσίαση του εν λόγω τίτλου.

ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οι πρώτες εντυπώσεις που θα σας αφήσει το παιχνίδι είναι εξαιρετικές. Ακόμη και πριν από την έναρξη του παιχνιδιού και ενώ βρίσκεστε στο μενού της εγκατάστασης γίνεται φανερή η λεπτομερής σχεδίασή του. Πρέπει να σημειώσουμε πως το F1 Racing Championship είναι από τα λίγα παιχνίδια που εξακολουθούν να σας δίνουν τη δυνατότητα να επιλέξετε το μέγεθος που θα καταλάβει η εγκατάστασή του στο σκληρό δίσκο σας. Πρέπει επίσης να επισημάνουμε πως το πακέτο περιλαμβάνει και τις βιβλιοθήκες της Microsoft, Direct X 8. Εκτελώντας το παιχνίδι θα εμφανιστεί μία σχετικά μικρή σε χρονική διάρκεια αλλά καταπληκτική εισαγωγή που θα σας προϊδεάσει θετικά για το υπόλοιπο παιχνίδι. Μετά την ολοκλήρωση της εισαγωγής εμφανίζεται το μενού του παιχνιδιού, το οποίο θα εξετάσουμε στη συνέχεια.

ΜΕΝΟΥ

Και σε αυτόν τον τομέα το F1 Racing Championship θα σας καταπλήξει με το καλοσχεδιασμένο και πρακτικό μενού που διαθέτει. Τα πλήκτρα πλοήγησης που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης θα σας επιτρέψουν να περιπλανηθείτε εύκολα και γρήγορα σε όποια επιλογή θέλετε. Τα εν λόγω πλήκτρα είναι οκτώ και διενεργούν τις ακόλουθες λειτουργίες: Εξοδος από το παιχνίδι, Επιστροφή στην κεντρική οθόνη, Επιστροφή στην προηγούμενη οθόνη, Ιδιότητες, Ρυθμίσεις, Στατιστικά και High Scores, Αποθήκευση παιχνιδιού και, τέλος, Φόρτωση αποθηκευμένου παιχνιδιού. Ας δούμε όμως τις επιλογές που μπορούμε να αλλάξουμε στα επιμέρους μενού των ιδιοτήτων και ρυθμίσεων.

ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ

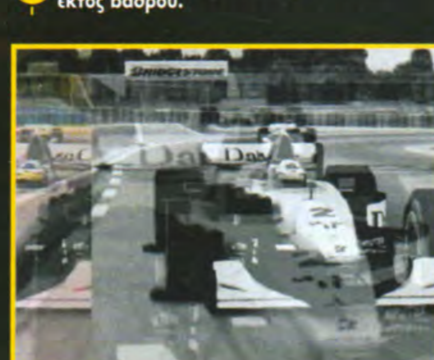
Το μενού των ιδιοτήτων αποτελείται από τρεις επιμέρους καρτέλες, τις: Race, Car και Rules.

Race

Στην καρτέλα αυτή σας δίνεται η δυνατότητα να ορίσετε τον αριθμό των συναγωνιστών που θα υπάρχουν κατά τη διάρκεια του αγώνα. Πρέπει να σημειώσουμε πως η εν λόγω επιλογή μπορεί να πάρει μεταβλητές από το 1 έως και το 21. Στη συνέχεια επιλέγετε τη



Το τέλος ενός ακόμη αγώνα με βρήκε... εκτός βάθρου.



Τα εφέ δεν λείπουν ούτε από την εισαγωγή του παιχνιδιού.



Αλλη μία σκληρή μάχη στον αγώνα, που μάλλον δεν θα έχει καλή κατάληξη!



Λίγο πριν από την εκκίνηση του αγώνα στο Monte Carlo.

διάρκεια του αγώνα, δηλαδή πόσους γύρους θα διανύσετε προκειμένου να τερματίσετε. Επίσης, μπορείτε να επιλέξετε τις καιρικές συνθήκες που θα επικρατούν κατά τη διάρκεια του αγώνα.

Car

Από τη συγκεκριμένη καρτέλα μπορείτε να κάνετε επεμβάσεις σε ρυθμίσεις που αφορούν στις γενικές ιδιότητες του μονοθέσιού σας. Μπορείτε να ορίσετε εάν το κοντέρ θα χρησιμοποιεί ως μονάδα μέτρησης τα χιλιόμετρα ή τα μίλια, εάν θα έχετε σειριακό ή αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων, καθώς και εάν ο συμπλέκτης θα είναι αυτόματος ή όχι. Τέλος, από εδώ ορίζετε εάν τα μονοθέσια θα παθαίνουν ζημιές έπειτα από συγκρούσεις καθώς και αν τα μηχανικά μέρη τους θα φθείρονται με τη χρήση!

Rules

Η τρίτη καρτέλα σάς δίνει τη δυνατότητα αλλαγής των κανόνων που θα επικρατούν κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού ή ολόκληρου του πρωταθλήματος. Εδώ μπορείτε να ρυθμίσετε εάν θα υπάρχουν σημαίες, εάν θα ισχύουν οι κανόνες για επικίνδυνη οδήγηση στους προκριματικούς, καθώς και η ποινή για εσφαλμένη εκκίνηση. Μπορείτε επίσης να αποφασίσετε για τα ελαστικά που θα χρησιμοποιεί το μονοθέσιό σας, καθώς και για τον αριθμό των εφεδρικών που θα έχετε ανά εβδομάδα.

ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Το μενού των ρυθμίσεων αποτελείται από τέσσερις επιμέρους καρτέλες, τις: Software, Hardware, Sounds και Control.

Software

Πρόκειται για την πρώτη καρτέλα του μενού των ρυθμίσεων, απ' όπου μπορείτε να ορίσετε λειτουργίες που έχουν σχέση με την απεικόνιση των γραφικών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα μπορείτε να επιλέξετε αν θα εμφανίζονται η ανάκλαση από το φως, τα αποτυπώματα από τα ελαστικά, οι σκιές των μονοθέσιων, οι πλαϊνοί καθρέφτες, οι αναλαμπές, καθώς και την απόσταση απεικόνισης και το ποσοστό της λεπτομέρειας τόσο της πίστας όσο και του αυτοκινήτου.

Hardware

Στη συγκεκριμένη καρτέλα σάς δίνεται η δυνατότητα να ορίσετε λειτουργίες που έχουν σχέση περισσότερο με την κάρτα γραφικών. Μπορείτε δηλαδή να επιλέξετε την ανάλυση οθόνης που θα χρησιμοποιήσετε, τον αριθμό των bits για κάθε pixel, την ποιότητα των κειμένων και, τέλος, τη λειτουργία ή όχι των texture compression και triple buffering. Επίσης, τον μέγιστο χώρο που θέλετε να διαθέσετε για την αποθήκευση κάποιου replay.

Sounds

Οπως αφήνει να εννοηθεί και η ονομασία της καρτέλας, από αυτήν μπορείτε να επέμβετε σε ρυθμίσεις που έχουν σχέση με τον ήχο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αναλυτικότερα, μπορείτε να επιλέξετε το ποσοστό του ήχου που θα παράγει το μονοθέσιό σας, καθώς και αυτό των αντιπάλων, την ένταση των ηχητικών μηνυμάτων που θα λαμβάνετε κατά τη διάρκεια του αγώνα και, τέλος, αν θα χρησιμοποιήσετε μονοφωνικό ή στερεοφωνικό ήχο.

Control

Πρόκειται για την τελευταία καρτέλα του μενού, απ' όπου μπορείτε να επιλέξετε τα πλήκτρα που θα χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια του αγώνα, καθώς και την ευαισθησία τόσο του τιμονιού όσο και του επιταχυντή και του φρένου.



ΧΡΗΣΙΜΑ ΠΛΗΚΤΡΑ	
,	Στρίψιμο τιμονιού αριστερά
.	Στρίψιμο τιμονιού δεξιά
Q	Γκάζι
W	Φρένο
Space	Αύξηση ταχύτητας
Ctrl	Μείωση ταχύτητας
K	Συμπλέκτης
S	Πλαϊνή όψη
Backspace	Όριο ταχύτητας (για την είσοδο στα pits)
A	Burn Out

ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το F1 Racing Championship περιλαμβάνει πέντε διαφορετικά είδη παιχνιδιού, τα: Time Attack, Simple Race, Grand Prix, Championship και Private Trials. Με τη λειτουργία Time Attack έχετε ως μοναδικό αντίπαλο το χρόνο, τον οποίο πρέπει να νικήσετε εάν θέλετε να επιτύχετε κάποιο ρεκόρ στην πίστα. Η επιλογή Simple Race σάς επιτρέπει να τρέξετε σε οποιαδήποτε πίστα της αρεσκείας σας, ενώ η Grand Prix σάς δίνει τη δυνατότητα να ζήσετε τις εμπειρίες που σας προσφέρουν οι ετοιμασίες, οι δοκιμές, οι προκριματικοί γύροι και ο αγώνας σε μία πίστα. Η επιλογή Championship σάς μεταφέρει στο επίσημο πρωτάθλημα της Formula 1, στο οποίο καλείσθε να φθάσετε στην πρώτη θέση του βάθρου, αντιμετωπίζοντας τις προκλήσεις που κρύβουν οι 16 διαφορετικές πίστες καθώς και τον ανταγωνισμό των υπόλοιπων πιλότων. Τέλος, με την επιλογή Private Trials επιλέγετε την πίστα της αρεσκείας σας, στην οποία μπορείτε να προπονηθείτε για όσο χρονικό διάστημα θέλετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Το F1 Racing Championship διαθέτει υπέροχα γραφικά που θα σας καταπλήξουν. Είναι πολύ καλά σχεδιασμένα, ενώ έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στη λεπτομέρεια τόσο των οχημάτων όσο και των πιστών. Πρέπει να σημειώσουμε πως τις πίστες του παιχνιδιού έχει σχεδιάσει η GPS και αποτελούν πιστό αντίγραφο των αληθινών, κάτι που βοηθά στην καλή αισθητική του παιχνιδιού αλλά και το χρήστη ώστε να μην κουράζεται. Τέλος, τα ειδικά εφέ, όπως οι ανακλάσεις του φωτός, τα αποτυπώματα από τα ελαστικά και οι τριβές των μετάλλων, είναι εξίσου άψογα και κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο ρεαλιστικό. Σημειώνουμε ότι στην περίπτωση που επιλέξετε την κάμερα που βρίσκεται μέσα στο μονοθέσιο, θα εκπλαγείτε από το γεγονός ότι το F1 Racing Championship δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τις αντίστοιχες πραγματικές αναμεταδόσεις, αφού προσφέρει οπτική μέχρι και 1,5 χιλιόμετρο μπροστά από το όχημα. Τέλος, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού εμφανίζονται συνεχώς πληροφορίες, πιστό αντίγραφο αυτών που εμφανίζονται στην τηλεόρασή σας, αυξάνοντας ακόμα περισσότερο την αισθητική του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος που χρησιμοποιεί το F1 Racing Championship είναι υπέροχος, αφού περιλαμβάνει πολύ καλά ηχητικά εφέ, τα οποία σε συνάρτηση με τις επίσης καλές μελωδίες, που δεν κουράζουν το χρήστη, δίνουν ένα πολύ καλό τελικό αποτέλεσμα. Το συνολικό επίπεδο του ήχου στο παιχνίδι, βέβαια, θα μπορούσε να ήταν πολύ καλύτερο εάν υπήρχε η δυνατότητα σχολιασμού του αγώνα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Από την πρώτη στιγμή που μπήκαμε στον αγώνα, ο τομέας του gameplay ήταν αυτός που μας κατέπληξε περισσότερο από οποιονδήποτε άλλο. Ο χειρισμός του μονοθέσιου είναι αρκετά απλός και εύκολος, προσομοιώνοντας ταυτόχρονα σε μεγάλο βαθμό τη συμπεριφορά των πραγματικών οχημάτων. Γενικά το gameplay δεν πρόκειται να δυσκολέψει κανέναν, αφού ο χρόνος εκμάθησης που απαιτείται είναι αρκετά μικρός.

MULTIPLAYER MODE

Αναμφισβήτητα δεν μπορούσε να λείπει από ένα τέτοιο παιχνίδι η δυνατότητα multiplayer. Το F1 Racing Championship καταφέρνει να ξεχωρίσει και σε αυτόν τον τομέα, αφού προσφέρει στους χρήστες τρεις διαφορετικούς τρόπους για multiplayer. Με τους δύο πρώτους, μπορείτε να εκτελέσετε ένα multiplayer game σε ένα τοπικό δίκτυο ή στο Internet. Σημειώνεται πως το F1 Racing Championship υποστηρίζει τόσο το πρωτόκολλο TCP/IP όσο και το IPX. Ο τρίτος τρόπος multiplayer game που προσφέρεται δεν είναι άλλος από το Split. Δηλαδή η οθόνη χωρίζεται σε δύο ίσα κομμάτια, οριζόντια ή κάθετα, στο καθένα από τα οποία υπάρχουν τα μονοθέσια των χρηστών. Πρόκειται για μία δυνατότητα του F1 Racing Championship η οποία σχεδόν έχει καταργηθεί από τους υπόλοιπους τίτλους του είδους. Στο παιχνίδι μπορούν να λάβουν μέρος μέχρι και 22 παίκτες που βρίσκονται σε ένα τοπικό δίκτυο.



Παρατηρήστε τη λεπτομέρεια με την οποία αποδίδονται τόσο η πίστα όσο και το όχημα.



Η παρουσίαση της γραμμής εκκίνησης δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από την αληθινή αναμετάδοση.

ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

Το F1 Racing Championship αναμφισβήτητα αποτελεί ένα από τα καλύτερα racing games, αν όχι το κορυφαίο. Πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι που δεν υστερεί πουθενά, ενώ αντίθετα έχει πολλά καινούρια χαρακτηριστικά που το κάνουν να ξεχωρίζει. Το συνιστάμε ανεπιφύλακτα σε όλους τους λάτρεις του είδους.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	89
ΑΝΤΟΧΗ	90
GAMEPLAY	95
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

92



Αν υπήρχε η δυνατότητα μετάδοσης του αγώνα, το F1 Racing Championship δεν θα είχε να ζηλέψει τίποτα από τον κόσμο της Formula 1!





DESPERADOS
Wanted Dead or Alive

Είναι δύσκολο, αλλά σ' αρέσει. Περνάς ώρες μπροστά στην οθόνη μονολογώντας. Κάνεις save ύστερα από κάθε κίνησή σου, ενώ τα load είναι πολλαπλάσια. Παράλληλα, όμως, ευχαριστείς το Θεό που έχεις διακοπές και μπορείς άνετα να χαρείς αυτό το παιχνίδι το οποίο, αν δεν ήξερα ότι κυκλοφόρησε από τις Infogrames και Spellbound, θα έλεγα ότι είναι των Eidos και Pyro, αφού το Desperados είναι βγαλμένο από το ίδιο καλούπι με το Commandos!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
INFOGRAMES/SPELLBOUND

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233, 64MB RAM, δεν απαιτεί 3D κάρτα γραφικών

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η συσχέτιση του παιχνιδιού με το Commandos σταματάει εδώ, αφού το Desperados περιλαμβάνει βελτιώσεις, καθώς και πολλά features που καθιστούν το παιχνίδι ανώτερο του Commandos. Η πρώτη σημαντική διαφορά μεταξύ αυτών των τίτλων είναι η χρονολογική τοποθέτηση του παιχνιδιού και το σενάριο.

ΕΝΑΣ ΦΤΩΧΟΣ ΚΑΙ ΜΟΝΟΣ ΚΑΟΥΜΠΟΗ...

Κυρίες και κύριοι, σας παρουσιάζω τον John Cooper, έναν μοναχικό κυνηγό επικηρυγμένων ο οποίος ζει με τα χρήματα που παίρνει από τις αμοιβές που προσφέρουν οι κατά καιρούς εκπρόσωποι του νόμου. Ο τύπος εξαρχής φαίνεται "σκληρό καρύδι" - ίσως ο ιδανικότερος για τη βρώμικη δουλειά που έχει αναλάβει να κάνει. Πάντως, ένα είναι σίγουρο: Στην Αγρια Δύση υπάρχουν ένα σωρό παράνομοι που μπορούν να κάνουν κάθε τυχοδιώκτη όπως τον Cooper πλούσιο...

Στην εισαγωγή του παιχνιδιού γινόμαστε μάρτυρες μιας ληστείας ενός τρένου από μερικούς μασκοφόρους, οι οποίοι παρ' όλο που το τρένο είναι εν κινήσει, καταφέρνουν να σκοτώσουν τους άνδρες που βρίσκονται στο βαγόνι της χρηματαποστολής και να το ανατινάξουν αφού, φυσικά, το άδειασαν. Αυτή η ληστεία δεν ήταν, όμως, ένα μεμονωμένο περιστατικό. Η συμμορία που κρύβεται πίσω από τη συγκεκριμένη ληστεία ευθύνεται για κάθε ληστεία τρένου που έχει συμβεί τον τελευταίο καιρό στο Νέο Μεξικό της Αμερικής. Οι υπεύθυνοι του σιδηροδρόμου Twinnings & Smith έχουν φτάσει, φυσικά, στα πρόθυρα της... αυτοκτονίας και έτσι επικηρύσσουν τους ληστές και τον αρχηγό τους έναντι του διόλου ευκαταφρόνητου ποσού των 15.000 δολαρίων. Μία τόσο δελεαστική προσφορά δεν μπορεί παρά να εξάψει το ενδιαφέρον του Cooper, ο οποίος σπεύδει στο γραφείο της Εταιρείας Σιδηροδρόμων για περισσότερες πληροφορίες. Εκεί, ένας από τους ιδιοκτήτες, ο Smith, τον ενημερώνει ότι ο τοπικός αστυνόμος (Marshal) Jackson φαίνεται να δυσκολεύεται να βρει την άκρη του νήματος που τυλίγει την υπόθεση των ληστειών. Αναφέρει επίσης ότι ο Jackson θα απουσιάζει για δύο βδομάδες και έτσι δεν θα μπορεί ο Cooper να πάρει πληροφορίες. Οταν όμως ο Cooper φεύγει από το γραφείο, ένας "σκοτεινός" χαρακτήρας μπαίνει στο δωμά-







Στο Τέξας αυτό το λέγανε "ο χορός του κατεργάρη"...



Το ιππικό βάλθηκε να βομβαρδίσει την πόλη του Grants για να αντιμετωπίσει τα τσιράκια του El Diablo!

πιο και διαβεβαιώνει τον Smith ότι αποκλείεται να καταφέρει ο Cooper να κάνει κάτι... αλλά ακόμα και αν κάνει, θα υπάρχει αρκετός χρόνος να καλυφθούν τα ίχνη των ληστών.

Κατά τη διάρκεια της αναζήτησης του πραγματικού ενόχου θα σας κοροϊδέψουν, θα σας κατηγορήσουν για φόνο, θα σας στήσουν παγίδες και εν τέλει ο άνθρωπος που κυνηγούσατε για πολλές αποστολές θα γίνει ένας από τους καλύτερους συντρόφους σας που θα σας βοηθήσει να ξεσκεπάσετε τη μάσκα του πραγματικού ληστή, γνωστού μόνο με το όνομα El Diablo...

ΑΥΤΗ Η ΠΟΛΗ ΔΕΝ ΧΩΡΑΕΙ ΚΑΙ ΤΟΥΣ... ΕΞΙ!

Στο χρονικό διάστημα των δύο εβδομάδων που έχει στη διάθεσή του ο Cooper για να περιμένει τον Marshal Jackson, πρέπει να βρει άλλα τρία άτομα τα οποία θα τον βοηθήσουν στο έργο του. Αυτά είναι ο Sam, ο Doc McCoy και η Kate O'Hara. Αυτοί οι τρεις, όμως, δεν θα είναι οι μόνοι που θα προσφέρουν τις υπηρεσίες τους στον Cooper. Αργότερα στο παιχνίδι θα πρέπει να δεχτείτε τη βοήθεια του Sanchez, για τον οποίο για μεγάλο διάστημα πιστεύατε ότι ήταν ο πραγματικός ένοχος, αλλά και της μικρής αλλά όχι απροστάτευτης Mia Yung, η οποία έχασε τον πατέρα της προσπαθώντας να προστατέψει την ομάδα του Cooper. Εξι, λοιπόν, είναι τα μέλη της ομάδας σας, τα οποία, φυσικά, έχουν διαφορετικά μειονεκτήματα και πλεονεκτήματα το καθένα. Για να τα δούμε...

Ξεκινάμε με τον άνθρωπο-κλειδί του παιχνιδιού, τον John Cooper. Πολλοί θα μπορούσαν να τον παρομοιάσουν με τον πασίγνωστο Lucky Luke, αφού ο πιο πιστός σύντροφός του είναι μάλλον το εξάσφαιρό του το οποίο χειρίζεται άψογα. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει τις γροθιές του για να ακινητοποιήσει οποιονδήποτε εχθρό, ενώ όταν δεν θέλει να δείξει έλεος, κάνει χρήση του μαχαιριού του, το οποίο μπορεί να πετάξει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση με τρομερή ακρίβεια. Ο Cooper μπορεί επίσης να πετάξει στο έδαφος ένα μουσικό ρολογάκι το οποίο, αφού ρυθμίσει να χτυπήσει έπειτα από μία ορισμένη ώρα, αρχίζει να παίζει μια μελωδία η οποία φτάνει στα αυτιά των εχθρών που είναι κοντά και τους εξάπτει την περιέργεια να πάνε να δουν τι τρέχει. Τέλος, ο Cooper μπορεί να μεταφέρει ένα ένα τα σώματα των εχθρών ή των φίλων που έχουν βγει εκτός μάχης σε μια άλλη τοποθεσία για να μην τα αντιληφθεί κανείς.

Η πρώτη προσθήκη στην ομάδα του Cooper είναι ο Sam, ένας μαύρος τον οποίο θα πρέπει να σώσετε από τον οργισμένο εργοδότη του κάπου σε μια φυτεία της Louisiana. Ο Sam είναι υπεύθυνος για οτιδήποτε φέρει την ονομασία "Explosives" ή "TNT". Ως προσωπικό όπλο του έχει διαλέξει μία συμπαθητική Winchester καραμπίνα με 12 σφαίρες που είναι αρκετά καλή σε στενές επαφές. Από κει και πέρα μπορεί να ανάβει και να πετάει κομμάτια από δυναμίτη αρκετά μακριά, με απόλυτη ακρίβεια, προκειμένου να ξεπαστρέψει ολόκληρες ομάδες από εχθρούς με τη μία. Αν τυχαίνει να έχει πρόσβαση σε κάποιο βαρέλι με πυρίτιδα, τότε μπορεί να το κουβαλήσει όπου θέλει και να το ανατινάξει από απόσταση ασφαλείας για να κατεδαφίσει κάποια πόρτα ή να ανοίξει ένα πέρασμα για την ομάδα του. Σε περίπτωση που η ομάδα διώκεται από έφιππους, τότε ο Sam μπορεί να ακουμπήσει στο έδαφος ένα σακουλάκι που έχει ένα φίδι μέσα. Τα άλογα, μόλις το ακούσουν, θα τρομάξουν και είναι βέβαιο ότι θα ρίξουν τους καβαλάρηδες στο έδαφος αναίσθητους. Ο Sam έχει στην κατοχή του σχοινί για να δένει τους αναίσθητους εχθρούς έτσι ώστε να μην απομακρυνθούν όταν ξυπνήσουν. Τέλος, μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε αυτόματο όπλο gatling και να ανοίξει πυρ, αφού αποδείχτηκε ότι έχει αρκετά σταθερό χέρι...

Υπέρ & Κατά

Θετικά
- Σχεδιασμός επιπέδων
- A.I.
- Σενάριο
- Πρωτότυπες ιδιότητες

Αρνητικά
- Απουσία multiplayer



Το τρίτο μέλος της ομάδας είναι ο Doc McCoy. Αν και η πρωτεύουσα ιδιότητά του είναι να γιατρεύει τις πληγές των άλλων, ο συγκεκριμένος "γιατρός" προφανώς δεν ορκίστηκε στον Ιπποκράτη, αφού εκτελεί και ιδιότητες ακροβολιστή χρησιμοποιώντας ένα περίεργο modification του εξάσφαιρού του. Οι σφαίρες για το όπλο ακριβείας του Doc είναι περιορισμένες, αλλά φτάνουν φυσικά πολύ μακριά. Μπορεί ο Doc να χρειάζεται λίγα δευτερόλεπτα για να καταφέρει να έχει "καθαρή βολή", όμως το αποτέλεσμα είναι πάντα ικανοποιητικό... Ο Doc είναι επίσης ο εφευρέτης ενός πράσινου αερίου, το οποίο έχει μέσα σε μικρά γυάλινα φλασκιά. Το αέριο αυτό μπορεί να κάνει οποιονδήποτε να χάσει τις αισθήσεις του μόλις το εισπνεύσει. Τα μπουκαλάκια αυτά μπορεί να τα πετάξει ο Doc σαν





Φαίνεται ήρεμο κτήριο τη μέρα, όμως τη νύχτα είναι γεμάτο φρουρούς. Ο λόγος για την τράπεζα που πρέπει να ληστέψετε!





Στο Φαράγγι του Φιδιού θα σας την έχουν στημένη ένα σωρό λωποδύτες. Ο δρόμος, όμως, για τα 15 χιλιάρικα της αμοιβής περνάει από εδώ...



Οι εκτελέσεις αποτελούσαν (και αποτελούν) πηγή ψυχαγωγίας στην Αμερική.

να ήταν χειροβομβίδες ή να τα δέσει σε μπαλονάκια ηλίου, τα οποία θα ακολουθήσουν την κατεύθυνση του ανέμου για να φτάσουν ακόμα πιο μακριά! Αλλη μία ιδιότητα που σίγουρα δεν αρμόζει σε γιατρούς είναι η παραβίαση των κλειδαριών. Ολο κάτι τέτοια κάνει ο Doc, γι' αυτό δεν εκπλήσσομαι που πρέπει να τον σώσετε από απαγχονισμό!

Η Kate O' Hara είναι το τέταρτο και τελευταίο άτομο που έχει ο Cooper στη λίστα του. Πρόκειται για κλασικό χαρτόμουτρο, που δεν μπορεί να πει όχι σε μια παρτίδα πόκερ στην οποία θα κερδίσει σίγουρα κλέβοντας. Ομως, θα έπρεπε να ξέρει ότι... "μια του κλέφτη, δυο του κλέφτη, τρεις και τον τσακώσαμε και στη φυλακή τον χώσαμε". Την Kate θα πρέπει να σώσει ο Cooper από ένα ποταμόπλοιο στο οποίο κρατείται, αφού την έπιασαν σε ένα τουρνουά πόκερ. Η αγάπη της για το πόκερ είναι εμφανής, αφού πάντα κουβαλάει μαζί της μία τράπουλα την οποία μπορεί να πετάξει στο έδαφος για να κάνει όποιον δει τα τραπουλόχαρτα σκορπισμένα από δω και από κει να έρθει και να ερευνήσει από πού προήλθαν. Μόλις το ανυποψίαστο θύμα πλησιάσει, η Kate μπορεί άνετα να τον κλοτσήσει με δύναμη και να τον ρίξει αναίσθητο στο έδαφος. Η Kate έχει επίσης έναν καθρέφτη με τον οποίο μπορεί να τυφλώσει οποιονδήποτε στρέφοντάς τον στα μάτια του! Τέλος, μπορεί να... τρελάνει αρκετούς ελαφρόμυαλους επιδεικνύοντας την ομορφιά της. Μόλις πλησιάσουν, μπορεί να τους πυροβολήσει με το γελοίο πιστολάκι της που έχει μόλις τρεις σφαίρες!

Αυτοί οι τέσσερις θα αποτελέσουν το βασικό team του Cooper μέχρι ο τελευταίος να καταλάβει ότι τα πράγματα δεν είναι όπως φαίνονται και ο Sanchez, τον οποίο συνέλαβε και παρέδωσε στις τοπικές αρχές, δεν είναι αυτός που κρύβεται πίσω από τις ληστείες. Ελευθερώνοντας τον Sanchez, ο Cooper εξασφαλίζει τις υπηρεσίες του. Ο Sanchez είναι εκ φύσεως αυτό που λέμε "δίφυλλη ντουλάπα"! Για να καταλάβετε περί τίνος πρόκειται, εκεί που ο Cooper μπορεί να κουβαλήσει ένα πτώμα στους ωμούς του, ο Sanchez μεταφέρει δύο με άνεση! Μπορεί επίσης να σηκώσει αυτόματα όπλα όπως το... ασήκωτο gatling και να το χρησιμοποιήσει ως προσωπικό όπλο του! Αν δεν έχει πρόσβαση στο gatling, προτιμά να φέρει ένα φοβερό δίκαννο για την προσωπική ασφάλειά του. Μπορεί επίσης να προσποιηθεί ότι κάνει siesta και όταν πλησιάσουν οι φρουροί να τον ξυπνήσουν, να τιναχθεί με το όπλο του και να τους βγάλει εκτός μάχης χτυπώντας τους απότομα. Ενας άλλος τρόπος για να ακινητοποιήσει κάποιον είναι να του πετάξει μια πέτρα κατακέφαλα από απόσταση. Αλλος ένας τρόπος για να προσελκύσει τους φρουρούς είναι να τοποθετήσει στο έδαφος ένα μπουκάλι τεκίλα. Ο



Από αυτό το καλοτάξιδο σκαρί θα πρέπει να σώσετε την Kate O'Hara.

εχθρός θα το δει και θα έρθει περιχαρής να το μαζέψει. Πίνοντάς την, οι αισθήσεις του θα καμφθούν λιγάκι και έτσι, αν σας δει και αρχίσει να σας πυροβολεί, είναι πολύ πιθανό να αστοχεί συνέχεια! Πάντως, η αληθινή δύναμη του Sanchez φαίνεται όταν μπαίνει μέσα σε δωμάτια όπου υπάρχουν ήδη εχθροί μέσα. Αν βρίσκονται μέχρι και τρεις άνθρωποι σε ένα δωμάτιο, τότε ο Sanchez θα τους περιλάβει και με το που θα μπει αυτός, οι άλλοι θα πεταχτούν έξω αναίσθητοι σαν να τράκαραν με νταλίκα!

Το τελευταίο μέλος που θα εισχωρήσει στην ομάδα είναι ένα μικρό κοριτσάκι από την Κίνα με το όνομα Mia Yung. Ο πατέρας





της σκοτώθηκε από άτομα που κυνηγούσαν την ομάδα του Cooper και έτσι η Mia, μη έχοντας πουθενά αλλού να πάει, έγινε ένα με την ομάδα. Οντας μικρή για να χειρίζεται όπλα, η Mia έχει ένα συμπαθητικό φυσοκάλαμο το οποίο όμως έχει αξιοζήλευτα αποτελέσματα. Ο άνθρωπος που θα δεχθεί επίθεση από το φυσοκάλαμο παθαίνει ένα σοκ και αρχίζει να πυροβολεί όποιον δει μπροστά του! Στο τέλος, όταν συνειδητοποιήσει τι έκανε, θα πέσει λιπόθυμος στο έδαφος! Ο πιστός σύντροφος της Mia είναι ένα μικρό πιθηκάκι, το οποίο έχει συνεχώς στον ώμο της. Πετώντας μερικά φιστίκια σε ένα μέρος, η Mia μπορεί ελεύθερα να ξαμολήσει τον πίθηκο, ο οποίος φυσικά θα τρέξει να τα φάει. Ετσι, θα κινήσει την περιέργεια των εχθρών οι οποίοι θα τον ακολουθήσουν για να δουν από πού ξεφύτρωσε. Τέλος, η Mia έχει ένα μικρό φλάουτο, το οποίο μπορεί να παίξει για να προκαλέσει λίγο θόρυβο. Σημειώστε επίσης ότι αφού η Mia είναι πολύ μικροκαμωμένη, μπορεί άνετα να κρύβεται μέσα σε βαρέλια για να μην την αντιληφθούν!

WILD WILD WEST!

Διαβάζοντας τις ικανότητες των χαρακτήρων, αυτομάτως καταλαβαίνετε ότι είναι προετοιμασμένοι για πολύ δύσκολες καταστάσεις. Στις 25 αποστολές του Desperados θα μάθετε από πρώτο χέρι πόσο δύσκολες είναι! Πρόκειται για μια σειρά από πολύ έως πάρα πολύ δύσκολες αποστολές οι οποίες όμως βρίσκονται -ευτυχώς- στο πλαίσιο της λογικής, κάτι το οποίο δεν μπορώ να υποστηρίξω για τα δύο Commandos που έχουν κυκλοφορήσει!

Στις 25 αποστολές, οι 6 λειτουργούν ως tutorial κάθε χαρακτήρα. Για παράδειγμα, μόλις σώσετε τον Sanchez, η επόμενη αποστολή είναι μία μειωμένης δυσκολίας πίστα, η οποία εκμεταλλεύεται τις ιδιότητες του συγκεκριμένου χαρακτήρα και μόνο, προκειμένου να τον μάθετε καλά πριν να τον χρησιμοποιήσετε αργότερα. Οι υπόλοιπες αποστολές έχουν συνήθως ένα γενικό objective, το οποίο θα πρέπει να εκπληρώσετε, όμως για να το καταφέρετε αυτό, θα πρέπει να φροντίσετε πρώτα για μερικά άλλα μικρο-objectives.

Το Desperados είναι ένα αρκετά ρεαλιστικό παιχνίδι, γεγονός που καθιστά τακτικές του στυλ "πυροβολώ πρώτα, ρωτάω αργότερα" άκρως απαγορευτικές στις περισσότερες περιπτώσεις. Ολες τις φορές θα χρειαστεί να σκοτώνετε χωρίς να σας πάρουν χαμπάρι οι υπόλοιποι. Μην ανησυχείτε, όμως, γιατί το παιχνίδι διαθέτει πολύ πιστολίδι σε ορισμένα σημεία! Αρκετές φορές τοποθέτησα τον Cooper ή τον Sam σε μία γωνία και την είχα στημένη σε όσους περνούσαν. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να καθαρίσετε στρατούς ολόκληρους, αφού οι συνεχείς πυροβολισμοί κάνουν ολοένα περισσότερους περίεργους να πλησιάσουν!

Οπως και στο Commandos, μπορείτε να δείτε εξαρχής κάθε άτομο που βρίσκεται στο χάρτη. Η μόνη εξαίρεση είναι αυτοί που βρίσκονται εντός κλειστών χώρων. Σε αυτή την περίπτωση, θα πρέπει να πλησιάσει ένας χαρακτήρας κοντά στην πόρτα προκειμένου να κοιτάξει μέσα από την κλειδαρότρυπα. Επίσης, μπορείτε ανά πάσα στιγμή να δείτε σε ποια κατεύθυνση κοιτάει κάθε άνθρωπος. Το πεδίο της όρασής του απεικονίζεται με ένα τριγωνικό σχήμα, το οποίο είναι χρωματισμένο πράσινο όταν είναι ήρεμος, κίτρινο όταν υποπτεύεται κάτι και κόκκινο όταν είναι σε κατάσταση συναγερμού. Η διάθεσή του δεν αλλάζει απότομα, εκτός αν ακούσει κάποιον πυροβολισμό ή είναι σίγουρος ότι είδε κάποιον. Αλλιώς θα χρειαστεί λίγη ώρα πριν να εντοπίσει κάποιον που σέρνεται στο έδαφος ή να καταλάβει από μακριά ότι κάποιος είναι νεκρός και δεν κοιμάται απλώς.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι εκπληκτικά! Τι άλλο να πω; Αψογα ζωγραφισμένα τοπία, χαρακτήρες και κτήρια καταφέρνουν να ζωντανέψουν την Αγρια Δύση στις οθόνες σας. Το animation στις cutscenes είναι πολύ καλά φτιαγμένο, ενώ η κίνηση των χαρακτήρων in-game είναι εξίσου ικανοποιητική. Σίγουρα κανένας δεν θα έχει παράπονο από αυτό τον τομέα.

Οσο για τον ήχο, το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι σκοράρει πάρα πολύ ψηλά λόγω της πλούσιας επένδυσης του παιχνιδιού με speeches. Κάθε χαρακτήρας, εχθρός, αθώος ή μέλος της ομάδας, ανταποκρίνεται διαφορετικά, ανάλογα με την κατάσταση. Οι φωνές των Μεξικανών και των Αμερικανών είναι ξεκαρδιστικές (ειδικά των πρώτων)! Πετάνε διάφορες ατάκες στα ισπανικά και στα αγγλικά, οι οποίες φτιάχνουν την ατμόσφαιρα. Για παράδειγμα, όταν κάποιος δει ένα πτώμα, στην αρχή αναρωτιέται τι κάνει αυτός εκεί κάτω ("What's he doing there?"). Μερικοί νομίζουν ότι είναι τεμπέλης ("Hey you lazy") μέχρι να πλησιάσουν και να ανακαλύψουν την πικρή αλήθεια ("Damnit. Someone killed him!"). Ο άνθρωπος που ανακάλυψε το πτώμα είναι πολύ πιθανό να τρέξει να βρει μερικούς συνάδελφούς του και να πυροβολήσει στον αέρα για να μαζέψει κόσμο ("Amigos! Come here quick!"). Μόλις μαζευτεί λαός, θα ξεκινήσουν όλοι μαζί να βρουν το δολοφόνο!





Το κάστρο του Sanchez φυλάσσεται καλά, διότι εκεί που νομίζατε ότι τους σκοτώσατε όλους, θα έρθουν άλλοι τόσοι!



Σπάνιο φαινόμενο η βροχή στο Νέο Μεξικό! Οπλα σαν τον δυναμίτη δεν λειτουργούν υπό αυτές τις συνθήκες...

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Αν σας άρεσε το Commandos, το Desperados είναι καλύτερο. Αν σας αρέσουν τα recourse-management RTS, ήρθε η ώρα για ένα ευχάριστο διάλειμμα με το Desperados. Οσο για τους fans των Jagged Alliance, Fallout ή X-COM, ισχύει το ίδιο και το αυτό. Οι υπόλοιποι καλύτερα να το δουν προτού το αγοράσουν... PC

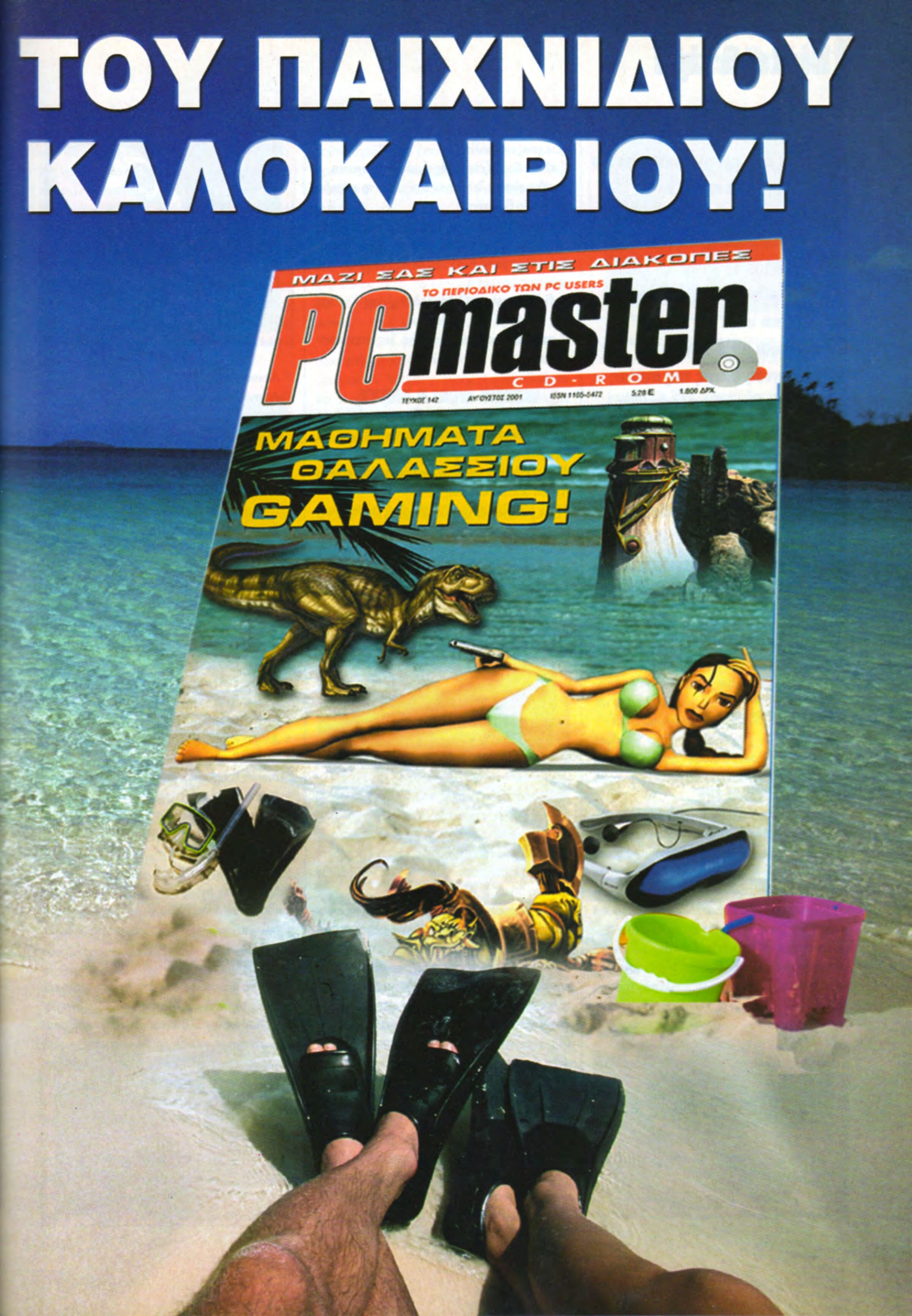
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	90
ΕΘΙΣΜΟΣ	90
	91



Muchos gracias Infogrames!



Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ
ΚΑΙ ΤΟΥ...
Θα είναι ανοιχτά
τα περίπτερα
τον Αύγουστο;
Το
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master
CD-ROM
Αυγούστου
θα είναι
εκεί!
www.pcmaster.gr


ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ!
ΜΑΖΙ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master
CD-ROM
ΤΕΥΧΟΣ 142
ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 2001
ISSN 1105-5472
5.28 €
1.800 ΔΡΧ.
ΜΑΘΗΜΑΤΑ
ΘΑΛΑΣΣΙΟΥ
GAMING!

"Το καλοκαιράκι στην ακρογιαλιά, δώσ' μου ένα gameάκι και έλα πιο κοντά. Δώσ' μου και τα hints, δώσ' μου και τα tips, δώσε και κάνα cheat το παιχνίδι για να βγει. Εγώ και το game, το game και εγώ, μόνοι πάνω στη Γη, ω, ω, ω, μόνοι στη Γη!"
Το τραγούδι αυτό είναι ο καλοκαιρινός ύμνος της στήλης που κάθε μήνα σάς προσφέρει λύσεις για νέα games αλλά και γι' αυτά που μας ζητάτε με e-mails. Τώρα που τελειώνουν οι εξετάσεις, έρχονται οι άδειες και υπάρχει αμέτρητος ελεύθερος χρόνος, το gaming οργιάζει. Εμείς δεν έχουμε παρά να σας ευχηθούμε καλό καλοκαίρι και προπαντός... καλό gaming.

του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode πατήστε Left Shift + F11 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μετά πληκτρολογήστε οποιονδήποτε από τους παρακάτω κωδικούς, ανάλογα με το τι θέλετε να κάνετε.

- **timeless:** Σταματάει το χρόνο αλλά όχι εσάς.
- **zeus:** Ενεργοποιεί το god mode.
- **hollow man:** Σας κάνει αόρατους (κάτι σαν το Azax).



- **jackal:** Ατελείωτα πολεμοφόδια για να λιώσετε τους αντιπάλους.
- **clint:** Κερδίζετε χωρίς ιδρώτα κάθε πίστα.
- **schneider:** Τελειώνει αυτόματα το επίπεδο στο οποίο βρίσκεστε.
- **show me all:** Σας εμφανίζει όλα τα κρυμμένα αντικείμενα και στοιχεία του παιχνιδιού.
- **powerman:** Δίνει νέα όπλα για ακόμα μεγαλύτερο μακελειό.
- **fidel castro:** Ο "πρόεδρος" της Κούβας σάς εμφανίζει τους διαλόγους.
- **medic:** Η καλύτερη εντολή. Σας παρουσιάζει τα hints του παιχνιδιού.

WORMS WORLD PARTY

Ενα παιχνίδι όπου, αν παίζετε στοιχήματα με φίλους για το ποιος θα φάει ποιον και είστε και λίγο "απατεώνες", θα βγάλετε πολλά λεφτά. Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα και κάνετε τη ζωή σας πιο εύκολη.

- Για να κάνετε πιο εύκολες τις αποστολές, μπορείτε να πάτε στο φάκελο /data/missions όπου και θα κάνετε τις δικές σας ρυθμίσεις.



- Μπορείτε να ανοίξετε στο notepad οποιοδήποτε αρχείο mission.wam, όπου θα βρείτε όλες τις πληροφορίες σχετικά με κάθε πίστα και πώς θα την περάσετε. Καλό θα ήταν να κρατήσετε ένα backup της πίστας πριν να ακολουθήσετε αυτό το βήμα.
- Επιλέγοντας το Human Team κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να αλλάξετε κάποια μικρά αλλά σημαντικά πραγματάκια. Στο αρχείο mission1.wam έχετε δύο όπλα (girder και bazooka). Αν θέλετε να αποκτήσετε αμέτρητα girders, πληκτρολογήστε -1 δίπλα από την επιλογή girder. Μπορείτε να αλλάξετε επίσης την ενέργεια των σκουληκιών σας έτσι ώστε να είναι πιο δυνατά στο παιχνίδι. Θα κάνετε το ίδιο με την εντολή Worm_Energy. Καλό θα ήταν να μην αλλάξετε κάτι που δεν γνωρίζετε τι είναι, γιατί μπορεί να αποβεί σε βάρος σας.
- Στα αρχεία .wam μπορείτε να "χαρίσετε" στα σκουλήκια σας οποιοδήποτε όπλο θέλετε. Απλώς εισάγετε τις παρακάτω εντολές ανάλογα με τις ανάγκες των σιχαμερών και αιμοβόρων σκουληκιών σας.



- Ammo_Girder = #
- Ammo_Bazooka = #
- Ammo_Parachute = #
- Ammo_BlowTorch = #
- Ammo_LowGravity = #
- Ammo_Handgun = #
- Ammo_Firepunch =#
- Ammo_Bungee = #
- Ammo_CrateSpy = #
- Ammo_Jetpack = #
- Ammo_BaseballBat = #
- Ammo_Shotgun = #
- Ammo_Grenade = #
- Ammo_ClusterBomb = #
- Ammo_BlowTorch = #
- Ammo_Batrope = #
- Ammo_Prod = #
- Ammo_FastWalk = #
- Ammo_LaserSight = #
- Ammo_PneumaticDrill = #
- Ammo_Batrope = #
- Ammo_Longbow = #
- Ammo_Mine = #
- Ammo_SelectWorm = #
- Ammo_SuperSheep = #
- Ammo_BridgeKit = #
- Ammo_Dragonball = #

* Στη θέση της δίεσης (#) θα εισάγετε τον αριθμό των όπλων που θέλετε να έχουν τα σκουλήκια σας. Το: -1 είναι για άπειρο οπλισμό.

PRINCE OF PERSIA 3D

Δεν θα μπορούσε να λείπει από τη στήλη αυτό το πολύ καλό και δύσκολο παιχνίδι. Ενα βασικό hint που καλό είναι να το γνωρίζουμε όλοι, είναι πως αν κολλήσουμε σε κάποιο αδιέξοδο, αρκεί να κοιτάξουμε πάνω. Τις περισσότερες φορές υπάρχουν προεξοχές και τρύπες στις οποίες μπορούμε να χωθούμε.

- Ανοίξτε τον Explorer και πηγαίνετε στο main directory του Prince of Persia 3. Κάνετε δεξί κλικ στο αρχείο pop3d.exe (πρόκειται για το αρχείο που ξεκινάει το παιχνίδι). Επιλέξτε "Create shortcut" και αφού κάνετε δεξί κλικ στο shortcut, επιλέξτε "Properties". Πηγαίνετε στο

Tab "Shortcut" και βρείτε τη γραμμή που γράφει "Target". Προσθέστε εκεί μία από τις εντολές που βρίσκονται παρακάτω (π.χ. -1 "geometryroomsprisonfix") πίσω από αρχείο pop3d.exe. Αν ακολουθήσατε σωστά τα βήματα, θα πρέπει τώρα η εντολή να είναι:

c: pop3pop3d.exe -1 "geometryroomsprisonfix"

Πατήστε "Apply" και μετά "OK". Τώρα ξεκινήστε το παιχνίδι από τη συντόμευση που δημιουργήσατε και θα αρχίσετε από το επίπεδο που έχετε επιλέξει. Ακολουθούν οι κωδικοί για όλα τα επίπεδα:



- I "geometryroomsprisonfix"
- I "geometryroomsivorytwr"
- I "geometryroomscistern"
- I "geometryroomspalace2"
- I "geometryroomspalace3"
- I "geometryroomspalace4"
- I "geometryroomsroof1"
- I "geometryroomscityanddocks"
- I "geometryroomsdirig1a"
- I "geometryroomsdirig1b"
- I "geometryroomsdirig2"
- I "geometryroomsdirigfinale"
- I "geometryroomsruins"
- I "geometryroomscliffs"
- I "geometryroomssolar1"
- I "geometryroomsmoontemple"
- I "geometryroomsfinale"

Πρέπει να σημειώσουμε πως από τη στιγμή που θα χρησιμοποιήσετε αυτό το cheat, όλα τα μετέπειτα επίπεδα θα πρέπει να φορτώνονται με αυτόν τον τρόπο.

- Στο πρώτο επίπεδο (φυλακή), όταν φτάσετε



στον δεύτερο γερανό, θα δείτε ένα μεγάλο κουτί. Σπρώξτε το όσο πιο κοντά στο γερανό. Βρείτε το μοχλό του γερανού και πατήστε Action (Control). Με αυτό τον τρόπο θα αυξηθεί η ζωή σας.

- Στο δεύτερο επίπεδο θα πρέπει να μετακινήσετε ένα έπιπλο. Αν μετακινήσετε το έπιπλο από την αριστερή πλευρά, ανάμεσα στην καρέκλα και σε αυτό, το πάτωμα θα σας "ρουφήξει" και θα βρεθείτε στην πόρτα του ίδιου δωματίου.
- Κάθε φορά που θα πρέπει να δώσετε κάποια μάχη, κοιτάξτε γύρω σας και ψάξτε για σκαλοπάτια. Αν βρείτε, ανεβείτε ή κατεβείτε τα και ο εχθρός δεν θα σας επιτεθεί. Βλέπετε οι "κακοί" δεν μπορούν να περπατήσουν σε σκαλιά. Αφού δεν θα μπορεί να σας φτάσει, απλώς σκοτώστε τον. Ενα βέλος στην καρδιά είναι ό,τι πρέπει γι' αυτή την περίπτωση.

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Για να περάσετε τους κωδικούς, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κρατήστε πατημένο το Shift και πατήστε @ ή ˜ . Ενα μικρό παράθυρο θα εμφανιστεί στο κάτω μέρος της οθόνης. Σβήστε το σύμβολο (@ ή ˜) και εισάγετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς για να ενεργοποιηθεί η αντίστοιχη λειτουργία "απάτης":



- **whosyourboss:** Γίνεστε το αφεντικό και αναγκάζετε οποιοδήποτε μέλος της ομάδας να πυροβολήσει.
- **nc17:** Περισσότερο αίμα και πώρωση.
- **noshades:** Κάνετε τη νύχτα μέρα και μπορείτε να παίξετε τις δύσκολες νυχτερινές αποστολές με το φως του ήλιου.
- **casual:** Ενα πράγματι γελοίο cheat. Χωρίς ρούχα, όλοι είναι όπως τους γέννησε η μάνα τους!!!
- **doubleshot:** Ταχύτερα πυρά για να μην αφήσετε τίποτα όρθιο.
- **rabies:** Αλλο ένα αλλόκοτο cheat. Πυροβολήστε τα ποντίκια και κάνετέ τα λυσσασμένα!!!
- **johnwoo:** Αργό gameplay που σας δίνει χρόνο να σκεφτείτε.



- **hotstuff:** Κάνει τους ύποπτους δυσκολότερους στο να πεθάνουν. Θα διασκεδάσετε πολύ!
- **justin:** Οι ίδιοι ύποπτοι δεν παραδίνονται, γι' αυτό θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε λίγη παραπάνω βία.
- **swatlord:** God Mode... Απλώς κάνετε ό,τι γουστάρετε.
- **biggerpockets:** Απειρα πυρομαχικά.
- **iamleet:** Κερδίζετε κάθε αποστολή.
- Πριν να προχωρήσετε στην ακόλουθη διαδικασία, καλό θα ήταν να δημιουργήσετε ένα αντίγραφο του αρχείου σε περίπτωση που κάτι δεν πάει καλά. Ανοίξτε το swat.cfg στο wordpad ή σε κάποιον άλλο text editor και αλλάξτε την εντολή "shootgoodguys=1" σε "shootgoodguys=0". Τώρα οι αδέσποτες σφαίρες σας δεν θα βλάπτουν τους συναδέλφους σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ετσι, για να μην έχετε τύψεις.
- Για να αποφύγετε τις σφαίρες όταν παρακολουθείτε κάτι χωρίς κάλυψη, χρησιμοποιήστε την κάμερά σας προκειμένου να ελέγξετε το χώρο προτού κινηθείτε.

ECONOMIC WAR

Τα "σκληρά" strategy games είναι αυτά που συνήθως κάνουν τους gamers να λυγίσουν και να χρησιμοποιήσουν κάποιο cheat. Δεν πειράζει, άλλωστε το ξέρετε μόνο εσείς και ο Θεός! Εμείς είμαστε εδώ για να βοηθήσουμε.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε Enter για να ενεργοποιηθεί το chat window. Εκεί περάστε τους ακόλουθους κωδικούς και τερματίστε, επιτέλους, το παιχνίδι.

- **beauty:** Οι άλλες χώρες παύουν να σας βλέπουν εχθρικά και αποκτάτε συμμάχους.
- **redemption:** Η χώρα σας αυτόματα γίνεται ισχυρότερη.

STAR WARS: EPISODE I - BATTLE FOR NABOO

Για να περάσετε τους κωδικούς για το 21ο παιχνίδι της γνωστής σειράς, θα πρέπει να ανοίξετε την "passcodes" οθόνη κάτω από το options menu.

- **LFZWKXAA:** Γίνεστε αθάνατοι.

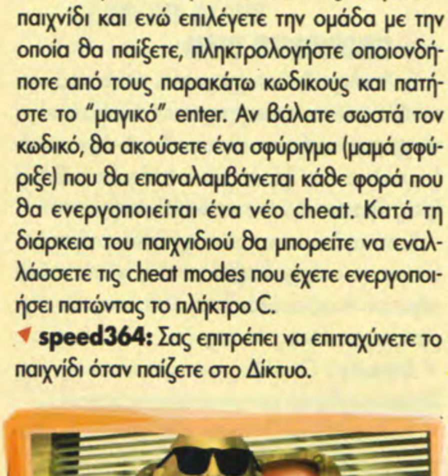


- **XFIIYBAY:** Ταξιδεύετε πιο γρήγορα στους βάλτους (όχι σε όλα τα επίπεδα).
- **RQORACAQ:** Αποκτάτε το AAA tank.
- **HRDTOKIL:** Αναβαθμίζετε τις ασπίδες σας.
- **JOBXXFAI:** Εμφανίζεται η art gallery του παιχνιδιού.
- **FJJCUAAC:** Δεσμίδες ανιχνευτικών πυραύλων.
- **RECTVBAH:** Εμφανίζεται ένα κονσέρτο που παίζει μουσική των Star Wars.
- **FMRYLDAD:** Ενα bonus level (Dark Side).
- **UYCZNCAX:** Διπλασιάζετε τα βοηθητικά όπλα σας.
- **ABVUSEAY:** Αποκτάτε τηλεκατευθυνόμενους πυραύλους.
- **GPAYQWAJ:** Ξεκλειδώνει όλα τα επίπεδα.
- **JHGNRGAS:** Ξεκλειδώνει τις bonus πίστες.
- **NIZWAGAO:** Μπορείτε να πάρετε οποιοδήποτε αστρόπλοιο του Naboo.
- **ADJJCCAY:** Ρυθμίζετε την κατάσταση των επιπέδων νερών.

MOB RULE

Για να μπείτε στην cheat mode, ξεκινήστε το παιχνίδι και ενώ επιλέγετε την ομάδα με την οποία θα παίξετε, πληκτρολογήστε οποιονδήποτε από τους παρακάτω κωδικούς και πατήστε το "μαγικό" enter. Αν βάλατε σωστά τον κωδικό, θα ακούσετε ένα σφύριγμα (μαμά σφύριξε) που θα επαναλαμβάνεται κάθε φορά που θα ενεργοποιείται ένα νέο cheat. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα μπορείτε να εναλλάσσετε τις cheat modes που έχετε ενεργοποιήσει πατώντας το πλήκτρο C.

- **speed364:** Σας επιτρέπει να επιταχύνετε το παιχνίδι όταν παίζετε στο Δίκτυο.



- **worker928:** Μπορείτε να εξαγοράζετε εργάτες οποιαδήποτε στιγμή.
- **pickup036:** Με αυτόν τον κωδικό μπορείτε να παίρνετε τους πομπούς των εχθρών.
- **weapons563:** Αγοράζετε οποιοδήποτε όπλο για τους γκάνκστερ.
- **tenants872:** Σας επιτρέπει την επιλογή οποιουδήποτε κατοίκου.
- **loans458:** Μπορείτε να παίρνετε "δάνειο" από τις τράπεζες.
- **estates216**: Αγοράζετε οποιαδήποτε ιδιοκτησία χωρίς όρους.
- **houses462:** Ολα τα σπίτια είναι δικά σας!
- **upgrade934:** Αμεση αναβάθμιση.
- Ενεργοποιήστε τον κωδικό "loans458" και δανειστείτε 21.475.000 δολάρια από κάποια τράπεζα. Είστε έτοιμοι για το cheat του αιώνα; Αντί να πληρώνετε γραμμάτια στην τράπεζα, θα σας πληρώνει αυτή, 214 δολάρια κάθε μήνα. Να γινόταν αυτό και στην πραγματικότητα!
- Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε Ctrl + Shift + Enter. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο όπου θα εισαγάγετε τη λέξη "cheat" και το χρηματικό ποσό που θέλετε να σας δώσει το παιχνίδι. Αν δεν νικήσετε και τώρα... κάτι τρέχει!



NBA LIVE 2001

- Κατά τη διάρκεια του πρωταθλήματος στο NBA Live 2001 είναι δύσκολο να πάρετε νέους παίκτες όταν δεν έχετε κάποιο ταλέντο για να "παζαρέψετε". Και καθώς το παιχνίδι επιτρέπει μόνο ανταλλαγή παίκτη με παίκτη, πιθανόν να μη θέλετε να δώσετε τον καλύτερό σας. Υπάρχει, όμως, ένας καλός τρόπος να βγείτε από αυτό το "λούκι". Για να νικήσετε το σύστημα και να αποκτήσετε οποιονδήποτε παίκτη θέλετε, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα. Κατά τη διάρκεια του πρωταθλήματος, επιλέξτε το "Circle", έτσι ώστε να ενεργοποιηθεί η μπάρα του Active menu και επιλέξτε "Roster". Συνεχίστε ανοίγοντας την επιλογή Create Player και δημιουργήστε έναν νέο παίκτη. Γεμίστε το βιογραφικό του με τα μεγαλύτερα στατιστικά στοιχεία και "σώστε" τον στο Free Agent Pool. Επιστρέψτε στο Roster και κάνετε Sign τον παίκτη που μόλις φτιάξατε. Αν η βαθμολογία του (από εσάς εξαρτάται) είναι πάνω από 90, θα μπορείτε να τον ανταλλάξετε με τους καλύτερους παίκτες της λίγκας (Shaq, Iverson). Κάνετε το ίδιο μέχρι να φτιάξετε τη σούπερ ομάδα και να γεμίσετε τις άλλες ομάδες με παίκτες "φούσκες". Αν σας πιάσουν, θα κάνετε 20 χρόνια φυλακή!



- Αν νικήσετε τον Michael Jordan στο one on one, μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε στην κλασική ομάδα του 1990. Οταν ξεκινήσει το παιχνίδι, θα δείτε κάποιον που κρατάει μία μπάλα. Αμέσως κρατήστε πατημένο το πλήκτρο N. Μόλις εμφανιστεί η οθόνη της EA Sports κρατήστε το B και μόλις εμφανιστεί η οθόνη που δείχνει τις ομάδες, κρατήστε το A (αφήνοντας, βέβαια, τα άλλα πλήκτρα). Στο μενού που θα εμφανιστεί, πληκτρολογήστε "NBA Live 2001" και θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε με τους Laker's Peacers!

TIMELINE

Ενώ παίζετε, πατήστε το πλήκτρο ˜ για να ενεργοποιηθεί η command prompt κονσόλα στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Εκεί μπορείτε να περάσετε τον κωδικό για το απόλυτο cheat κάθε παιχνιδιού. Ποιο είναι αυτό;

- **God:** Ενεργοποιεί το god mode (δεν σας δίνει λιγότερους από δέκα βαθμούς υγείας).

Ο παραπάνω κωδικός πρέπει να μπαίνει στην αρχή κάθε επιπέδου για να μπορέσετε να τον χρησιμοποιήσετε.

HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF THE WASTELAND

Πατήστε το πλήκτρο Tab κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Από εδώ και πέρα είστε ελεύθεροι να περάσετε τους ακόλουθους κωδικούς και να κατακλέψετε το παιχνίδι.

- **nwcagents:** Γεμίστε τα άδεια περάσματα με δέκα μαύρους ιππότες.
- **nwcbluepill:** Χάστε το παιχνίδι!!! (περίεργο cheat)
- **nwcfollowthewhiterabbit:** Αποκτάτε υπέρτατη τύχη.
- **nwcignoranceisbliss:** Κρύβει τον παγκόσμιο χάρτη.



✔ **nwclotsofguns:** Αποκτάτε τον έλεγχο όλων των πολεμικών μηχανών.
✔ **nwcmorpheus:** Ηθικόν ακμαιότατον!
✔ **nwcnebuchadnezzar:** Απειρη κίνηση.
✔ **nwcneo:** Σας περνάει επίπεδο.
✔ **nwcoracle:** Πλήρης χάρτης.
✔ **nwcphisherprice:** Εναλλακτικό χρώμα του σχεδίου.
✔ **nwcredpill:** Κερδίστε το παιχνίδι... έτσι απλά!
✔ **nwcthereisnospoon:** 999 μάννα και ξόρκια για κάθε γούστο.
✔ **nwctheconstruct:** Αποκτάτε τόνους χρυσού.
✔ **nwctrinity:** Γεμίστε τα άδεια περάσματα με πέντε Αρχαγγέλους.
✔ **nwcwhatisthematrix:** Πλήρης παγκόσμιος χάρτης.
✔ **nwczion:** Εχετε πρόσβαση σε όλα τα κτήρια.

SHEEP

Τοποθετώντας οποιοδήποτε από τα δάκτυλά σας στο πλήκτρο Esc και ασκώντας του την κατάλληλη δύναμη έτσι ώστε να κάνει "κλικ", ανοίγετε το Main Menu όπου και πληκτρολογείτε οποιονδήποτε από τους κωδικούς που ακολουθούν ανάλογα με το cheat που θέλετε.

✔ **pooSheep:** Τα χαριτωμένα προβατάκια, αντί να βόσκουν, αρχίζουν να "βγάζουν" και να κάνουν αυτά τα χαριτωμένα μικρά καφέ πραγματάκια που τα πατάμε στην εξοχή και βρίζουμε (το συγκεκριμένο cheat λειτουργεί μόνο στην αμερικανική έκδοση)!!!
✔ **fatSheep:** Τα πρόβατα θα μεγαλώσουν κατά 150% από το κανονικό μέγεθός τους.



✔ **miniSheep:** Αντίστοιχα θα συρρικνωθούν στο μισό του αρχικού μεγέθους τους.
✔ **cancelCheats:** Αυτός ο κωδικός απενεργοποιεί τα cheats (τον χρησιμοποιείτε αν γέμισε το λιβάδι με τα καφέ πραγματάκια που λέγαμε παραπάνω).
✔ Η εξελιγμένη "γκλίτσα" μπορεί να φτιαχτεί για να ακολουθεί όλους τους χαρακτήρες του παιχνιδιού, κυνηγώντας τους γύρω από το ίδιο αντικείμενο πέντε φορές.
✔ Αν πατήσετε τα πλήκτρα q, w, e με πολύ γρήγορη διαδοχή, ο Motley θα δαγκώσει το πρόβατο που βρίσκεται κοντά του, κάνοντάς το να υπερπηδήσει οποιοδήποτε εμπόδιο.
✔ Ο Adam Half Pint μπορεί να κάνει τα πρόβατα να τον ακολουθήσουν, πετώντας τους κομμάτια φαγητού. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει



να πληκτρολογήσετε πολύ γρήγορα τη λέξη "pint", ενώ θα κρατάτε πατημένα τα Alt και Shift (με λίγη εξάσκηση θα το καταφέρετε).

PRO RALLY 2001

Οπως και στα περισσότερα games αυτού του είδους, έτσι και εδώ περνάμε τους κωδικούς των cheats αντί για το όνομα του οδηγού που θέλουμε να δημιουργήσουμε. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

✔ **IVAN LLANAS:** Είναι διαθέσιμες όλες οι πίστες των σχολών.
✔ **BUIN:** Εχουμε τη δυνατότητα να παίξουμε σε όλα τα πρωταθλήματα του παιχνιδιού.
✔ **ALCAPARRA:** Μας δίνεται ο διπλάσιος χρόνος επισκευής του αυτοκινήτου.
✔ **RICITOS:** Ολες οι κατηγορίες arcade mode.
✔ **TORPEDONOW:** Δίνει καλύτερη επιτάχυνση.
✔ **2YOUNG2DIE:** Γρηγορότερο φρενάρισμα.
✔ **IHATEDAMGS:** Ο,τι και να κάνετε, το αυτοκίνητό σας δεν πρόκειται να πάθει γρατσουνιά.
✔ **REPAIRMEPZ:** Επισκευή των ζημιών εδώ και τώρα.
✔ **SICILIANDV:** Αλλο ένα από τα κουφά cheats. Αυτόματος πιλότος!



✔ **NLSMANDELA:** Ελευθερία να κάνετε ό,τι θέλετε μέσα στην πίστα.
✔ **NPVITAMINC:** Μην ανησυχείτε για τους κριτές. Αυτός ο κωδικός τους βάζει για ύπνο και εσείς είστε ελεύθεροι να διαλύσετε τους αντιπάλους χωρίς ποινές.
✔ **CREDITCARD:** Σας δίνει 280 δεύτερα για την επισκευή του αυτοκινήτου στο πρωτάθλημα.
✔ **CHOUNI:** Για τελευταίο αφήσαμε το cheat που ξεφτιλίζει τους αντιπάλους. Κάνει τα αυτοκίνητά τους ροζ!!!

OUTBREAKER

Στη συνέχεια θα βρείτε τους κωδικούς για κάθε επίπεδο του παιχνιδιού:

FIRST	SMART
TERROR	DEVICE
PROJECT	BURN
COLORS	REFLECT
BATTLE	CONTROL
SHIELD	FUTURE
PORT	FATE
SPEAKERS	DESTINY
TIMBER	DESERT
MATRIX	FLAME
PRISON	PISTOL
REACTOR	YARD
SEWERS	MENTAL
AIRCRAFT	HILL
PEAK	HALLWAY
PYRAMID	MIST
ENERGY	CLOUDS
GAMBLER	LAWN
WORMS	FREEZE
FORTRESS	MAGNETIC
MACHINE	CORE
ASTEROID	NEBULA
BLACKHOLE	STARS
CONVEX	PLANETS
FLOW	GEMS

PC & Multimedia

TV-TUNER SERIES



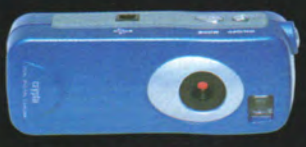
TV-Radio tuner PCI
TV PCI

COMPACT CAMERA



Compact PLUS USB Web Cam
Compact USB Web Cam

DUAL DIGITAL CAMERA



Web camera & Φωτογραφική μηχανή





ΜΕ ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

- **Προσφέρουν τεχνολογία αιχμής με μεγάλη διάρκεια ζωής**
- **Εξασφαλίζουν εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στο Internet** με τα περιφερειακά της Crypto
- **Επεκτάσιμα με εσωτερικές κάρτες PCI ή με εξωτερικά περιφερειακά USB**
- **Είναι εξοπλισμένα με τη νέα τεχνολογία ACPI που τα κάνει να σβήνουν αυτόματα και να επανέρχονται με το πάτημα ενός πλήκτρου**
- **Μικρά** σε μέγεθος, με **ελκυστική εμφάνιση** για να προσαρμόζονται εύκολα στο χώρο σας
- **Απλά στη χρήση** και **φιλικά προς το περιβάλλον** (με ελάχιστη κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος)
- **Μιλάει τη γλώσσα σας,** αφού όλες οι οδηγίες χρήσης τους είναι στα ελληνικά
- **Διαθέτουν άριστη ποιότητα υλικών** που εξασφαλίζουν την καλύτερη σχέση τιμής προς απόδοση
- **Συνδυάζουν επώνυμη ποιότητα, αξιοπιστία και υποστήριξη Crypto**
- **Προσφέρονται με 3 χρόνια εγγύηση**

Ενημερωθείτε για τα σημεία πώλησης του i-net στο 612.2513

Βασική σύνθεση
M/B Biostar Chipset VIA 133 / 686A
VGA on board Trident Blade 3D 2 – 8MB
64 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 10 GB ATA 100
CD-ROM 52x
Modem CRYPTO Best 56K PCI
Sound Card on board AC-97 2.1 Codec
Ποντίκι Scroll
Ηχεία 140W ή 180W (iNet)
2 USB, 1 serial, 1 parallel, 1 game
MS Windows ME
Δώρο 1 μήνας INTERNET, Star Office

Επιλογές
CPU Intel Celeron ή Pentium III
CPU AMD Duron ή Athlon
VGA on board S3 Savage4 8 – 32MB
Graphics 16/32/64MB AGPx4
128 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 20/30 GB ATA 100
CD-RW & DVD
Όλα τα περιφερειακά προϊόντα CRYPTO
Οθόνη της επιλογής σας

μ' ένα click
ενημερωθείτε για τις τιμές και φτιάξτε το PC που ταιριάζει στις ανάγκες σας στο www.crypto.gr

Αυτή την περίοδο, εκτός από το να γράφω σαν τρελός και να πηγαίνω και σε καμιά συναυλία προετοιμάζω το καλοκαιρινό ταξίδι μου στη Βολιβία. Είμαι ξεσηκωμένος γιατί είναι ένα πολύ ξεχωριστό μέρος. Θα επισκεφθώ ξανά το Τιχουανάκο και τη λίμνη Τιτικάκα, αυτή τη φορά, όμως, είμαι πολύ καλύτερα διαβασμένος. Θα πάμε, φυσικά, και στο Rainforest της Βολιβίας και θα προσπαθήσουμε να περάσουμε στη Χιλή από ένα ιδιαίτερα δύσκολο πέρασμα για να δούμε το περίφημο υψίπεδο με τους geysers, που όσοι το έχουν δει, λένε ότι νομίζεις ότι βρίσκεσαι σε άλλο πλανήτη! Για οποιαδήποτε ερώτηση: andreas@compulink.gr.



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Υπολόγιζα με το 8σέλιδο που μου παραχώρησε ο αρχισυντάκτης μας να ολοκλήρωνα τη λύση του παιχνιδιού, αλλά, τελικά, πού τέτοιο πράγμα. Εντάξει, έχει μείνει ένα τελευταίο κομμάτι που θα το καλύψω στο άλλο τεύχος, και αν θα μείνει χώρος, θέλω ν' αναφερθώ και στο Ultima 9 και στη λύση του επιπέδου που έχω εδώ και πολύ καιρό υποσχεθεί να παρουσιάσω κάποια στιγμή. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν πει γι' αυτό το επίπεδο: "... δεν παίζει κανένα ρόλο στην υπόλοιπη εξέλιξη του παιχνιδιού, αλλά όποιος λύσει αυτό το τμήμα του επιπέδου, τότε ξέρει ότι είναι RPGάς πρώτης γραμμής".

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ RIDDLE OF THE SPHINX

Κοιτώντας τη δεύτερη συνέχεια της λύσης που δημοσιεύθηκε στο τεύχος του Ιουνίου, διαπίστωσα ότι έχω ξεχάσει να αναφέρω κάτι. Μην ανησυχείτε, δεν είναι κάτι σημαντικό για τη δράση του παιχνιδιού, ώστε ν' αναγκαστείτε να γυρίσετε πίσω. Απλώς προσθέτει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και γι' αυτό αξίζει ν' αναφερθεί. Πάνω από κάθε πόρτα στα 7 δωμάτια που υπάρχουν περιμετρικά στο Hidden Corridor βρίσκεται ένα σύμβολο που αφορά στο τι θεωρείται ως σημαντικό σε κάθε αίθουσα. Ετσι, στο πάνω μέρος της εισόδου στην 1η Αίθουσα - Treasures Antechamber υπάρχει το σύμβολο ενός θρόνου. Στο πάνω μέρος της εισόδου στην 2η Αίθουσα - Weaponry Chamber υπάρχει το σύμβολο ενός στιλέτου. Στο πάνω μέρος της εισόδου στην 3η Αίθουσα - Festive Chamber υπάρχει το σύμβολο του εμπρόσθιου μέρους μίας τρομπέτας. Τέλος, στο πάνω μέρος της εισόδου στην 5η Αίθουσα - Furniture Chamber υπάρχει το σύμβολο ενός βέλους.

Τώρα πια συνεχίζουμε από εκεί όπου μείναμε στο προηγούμενο τεύχος.

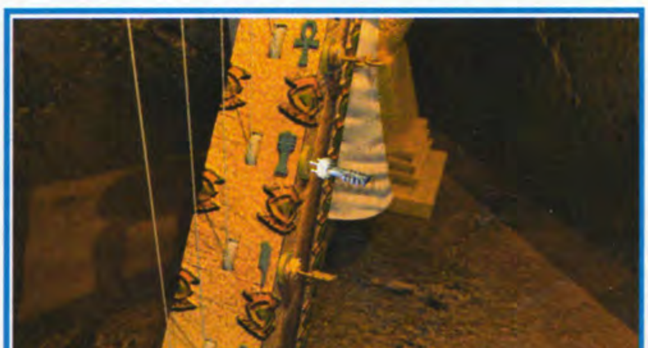
Φεύγοντας από το Furniture Chamber και στρίβοντας δεξιά στο Hidden Corridor, φτάνεις στην επόμενη αίθουσα (Religious Chamber). Στρίψε δεξιά και παρατήρησε ότι στο πάνω μέρος της εισόδου στην 6η Αίθουσα - Religious Chamber υπάρχει το σύμβολο ενός altar, το οποίο στο επάνω μέρος του έχει μία βάρκα της εποχής.

6η ΑΙΘΟΥΣΑ - RELIGIOUS CHAMBER

Μπες στην πόρτα αυτή και προχώρησε προς το κέντρο του δωματίου μέχρι να περάσεις στην πανοραμική οθόνη. Ακριβώς μπροστά σου είναι ένα παράξενο altar. Στρίψε λίγο αριστερά μέχρι να δεις ένα καφετί σεντούκι. Πήγαινε προς αυτό και κάνε κλικ πάνω του για να το ανοίξεις. Από μέσα πάρε το Charmer scroll και το Sacred Amulet (Wedjet eye amulet). Το Charmer scroll δείχνει έναν Αιγύπτιο να χρησιμοποιεί το Sacred Amulet για να εξημερώσει μία κόμπρα! Πολύτιμο hint για μία κατάσταση που θα προκύψει αργότερα. Γύρνα μία οθόνη πίσω, κάνε μία στροφή 180 μοιρών προς τ' αριστερά και πήγαινε προς το μαύρο έπιπλο που βλέπεις στην ακριβώς διαμετρική γωνία του δωματίου (πας μία οθόνη προς την έξοδο του δωματίου, στρίβεις αριστερά, πας μία φορά μπροστά και βρίσκεσαι στην πανοραμική θέα. Κάνε κλικ προς το μαύρο έπιπλο που μόλις φαίνεται και τώρα πήγαινε δύο φορές μπροστά προς αυτό). Κάνε κλικ σε αυτό (Shabitis box) για να το ανοίξεις και από μέσα πάρε το Pillar key. Τώρα πήγαινε μία οθόνη πίσω, γύρνα 180 μοίρες προς τ' αριστερά και πήγαινε στο altar που είναι στο κέντρο του δωματίου.

Οπως το κοιτάς από πάνω, με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε τη βάρκα κάτω - πάνω, παρατηρώντας ότι οι τροχαλίες στο κάτω μέρος γυρνούν τραβώντας τη βάρκα. Δεν έχεις τίποτα άλλο να κάνεις στο δωμάτιο αυτό, γι' αυτό φύγε και γύρνα πίσω στον Hidden Corridor.

Βγαίνοντας στο διάδρομο, στρίψε δεξιά, ώστε να συνεχίσεις να κινείσαι στην ίδια κατεύθυνση με πριν. Προχώρησε μπροστά μέχρι να βρεθείς στην επόμενη οθόνη με πανοραμική θέα, όπου στα δεξιά σου υπάρχει πάλι μία αίθουσα (Food Chamber). Στρίψε δεξιά και παρατήρησε ότι στο πάνω μέρος της εισόδου στην 7η Αίθουσα - Food Chamber υπάρχει το σύμβολο ενός βάζου. Λέτε να βρούμε εδώ το σύμβολο στο βάζο που γυρεύουμε;



Για να δεις ποιο κλειδί πρέπει να βάλεις σε κάθε θέση που λείπει, πρόσεξε καλά το σχήμα που είναι ζωγραφισμένο δίπλα τους.

7η ΑΙΘΟΥΣΑ - FOOD CHAMBER

Μπες στην πόρτα αυτή και προχώρησε προς το κέντρο του δωματίου μέχρι να περάσεις στην πανοραμική οθόνη. Πρόσεξε ότι, κοιτώντας προς τα κάτω και στα δεξιά σου, υπάρχει στο πάτωμα ένα ακόμη βάζο από αυτά που ψάχνεις. Κάνε κλικ στο βάζο αυτό και στη νέα οθόνη κάνε κλικ τον κέρσορα-χέρι πάνω στο βάζο. Τώρα, με τη μέθοδο του drag & move γύρνα το βάζο πάνω - κάτω (δηλαδή κάθετα) και παρατήρησε το σχήμα που έχει στον πάτο του. Δεν είναι αυτό που ζητάμε.

Γύρνα πίσω στην οθόνη με την πανοραμική θέα και στρίψε λίγο δεξιά, ώστε να δεις το τραπεζάκι. Προχώρησε προς αυτό και κάνε κλικ στο βάζο με το "χρυσό" σκέπασμα. Στο κοντινό πλάνο, με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε προς το πλάι το "χρυσό" αυτό σκέπασμα και εν συνεχεία πάρε μέσα από το βάζο το Ahnk key. Τώρα γύρνα πίσω και προχώρησε προς την έξοδο του δωματίου. Οταν ξαναβρεθείς στην οθόνη με την πανοραμική θέα, παρατήρησε ότι κάτω και δεξιά υπάρχουν δύο ακόμη βάζα σαν αυτά που ψάχνουμε. Κάνε κλικ σε αυτά και στη νέα οθόνη κλικ στο πιο αριστερό από τα δύο βάζα που βλέπεις στο πάτωμα. Στο κοντινότερο πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα-χέρι πάνω στο βάζο. Τώρα, με τη μέθοδο του drag & move γύρνα το βάζο πάνω - κάτω (δηλαδή κάθετα) και παρατήρησε το σχήμα που έχει στον πάτο του. Δεν είναι αυτό που ζητάμε.

Κάνε κλικ έξω από αυτό για να το αφήσεις κάτω και εν συνεχεία κάνε κλικ στο διπλανό του. Στο κοντινότερο πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα-χέρι πάνω στο βάζο. Τώρα, με τη μέθοδο του drag & move γύρνα το βάζο πάνω-κάτω (δηλαδή κάθετα) και παρατήρησε το σχήμα που έχει στον πάτο του. Επιτέλους, βλέπεις το σχήμα που ψάχνεις.

Τώρα κάνε κλικ έξω από το βάζο για να το αφήσεις στο πάτωμα και μια και δεν έχεις τίποτα άλλο να κάνεις στο δωμάτιο αυτό, φύγε και γύρνα πίσω στον Hidden Corridor. Βγαίνοντας στο διάδρομο στρίψε αριστερά, ώστε να γυρίσεις προς τα πίσω. Προχώρησε μπροστά, περνώντας τα Religious Chamber (6η Αίθουσα) & Furniture Chamber (5η Αίθουσα), και φτάνεις έξω από την 4η Αίθουσα. Στα δεξιά μας είναι το Sobek's Antechamber που έχουμε ήδη επισκεφθεί. Στην οθόνη με την πανοραμική θέα γύρνα αριστερά ώστε να κοιτάς προς την κλειστή πόρτα (Astrological Chamber). Κάνε μία φορά κλικ προς την πόρτα αυτή και στη νέα οθόνη παρατήρησε ότι στο επάνω μέρος της εισόδου στην 4η Αίθουσα - Astrological Chamber υπάρχει ένα αστρολογικό σύμβολο.

4η ΑΙΘΟΥΣΑ - ASTROLOGICAL CHAMBER

Κάνε μία φορά κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις. Μπες μέσα και προχώρησε ως το τέλος του διαδρόμου. Αρχισε ν' ανεβαίνεις τα σκαλιά. Επειτα από αρκετή διαδρομή, θα ανέβεις τρία επίπεδα και θα συναντήσεις στο δεξί μέρος του τοίχου ένα Star Wheel που είναι ενωμένο με έναν μοχλό. Προς το παρόν δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο εδώ, γι' αυτό συνέχισε να ανεβαίνεις και μετά από τρία ακόμη επίπεδα θα φτάσεις στο δωμάτιο που έχει δύο μεγάλα αγάλματα του θεού Ibis και έναν αστρολογικό χάρτη στον τοίχο ανάμεσά τους. Πλησίασε προς το χάρτη και παρατήρησε ότι στα δεξιά σου υπάρχει ένα μεγάλο κιούπι.

Κάνε κλικ στο εσωτερικό του και ένα από τα χρυσά άστρα θα "σηκωθεί" σε κοντινό πλάνο. Αν το σχήμα που έχει στο κέντρο του δεν είναι όπως αυτό που γυρεύουμε, συνέχισε να κάνεις κλικ στ' άστρα στο κιούπι (πρόσεξε μην πάρεις κατά λάθος κάποιο που δεν κάνει) μέχρι να δεις κάποιο που να έχει το σχήμα που γυρεύεις. Πάρε το και βάλε το στο inventory σου. Συνέχισε να ψάχνεις τέτοια άστρα, και όταν βλέπεις ότι έχουν το σωστό σχήμα, να τα παίρνεις. Οταν πάρεις συνολικά 9 τέτοια άστρα, φύγε από το κιούπι και πήγαινε στον αστρολογικό χάρτη που είναι ανάμεσα στα δύο αγάλματα. Τώρα, πρέπει να βάλεις τα 9 άστρα με το σωστό σχήμα πάνω στο χάρτη, όπως έδειχνε ο αντίστοιχος του βάζου που βρήκες. Σε περίπτωση που δεν θυμάσαι ακριβώς το χάρτη, ακολούθησε πιστά τα εξής:

Ο χάρτης αυτός έχει 10 οριζόντιες σειρές, η καθεμία από τις οποίες περιέχει 9 θέσεις σε σχήμα άστρου. Μετρώντας, λοιπόν, τις σειρές από κάτω προς τα πάνω και τις θέσεις σε σχήμα άστρου από τ' αριστερά προς τα δεξιά όπως βλέπουμε το χάρτη, βάλε τα σωστά άστρα στις εξής θέσεις:

1η σειρά - στη θέση 7
2η σειρά - στις θέσεις 2 και 9
3η σειρά - στη θέση 5
4η σειρά - στη θέση 6
5η σειρά - στις θέσεις 4 και 8
8η σειρά - στη θέση 7
10η σειρά - στη θέση 2

Βάζοντας τα σωστά άστρα, δηλαδή αυτά που έχουν το σωστό σχήμα, στις κατάλληλες θέσεις, θα δεις ένα amimation όπου ο τοίχος με το χάρτη υποχωρεί και ανοίγει μία σκάλα. Ταυτόχρονα ένα χρυσό αντικείμενο πέφτει στα χέρια του αριστερού αγάλματος όπως κοιτάς.

Πάρε το χρυσό αυτό αντικείμενο (Star Scepter) από τα χέρια του αγάλματος. Αν τώρα πας ν' ανεβείς στο καινούριο δωμάτιο που μόλις άνοιξες, θα δεις ότι δεν μπορείς να κινηθείς, γιατί επικρατεί απόλυτο σκοτάδι. Καμία ιδέα;

Γύρνα και κατέβα κάτω μέχρι να δεις το Star Wheel που προαναφέραμε. Πάρε από το inventory σου το Star Scepter και κάνε το κλικ στην ειδική υποδοχή που υπάρχει ακριβώς από κάτω (θα ξέρεις ότι βρήκες το σωστό σημείο όταν, κρατώντας το Star Scepter, ο κέρσορας αλλάξει σε ανοικτή παλάμη). Κάνοντας κλικ το Star Scepter στο σωστό σημείο, αυτό θα "μπει" στην υποδοχή του τοίχου. Τώρα κάνε κλικ στο μοχλό που είναι στα δεξιά του Star Wheel και θα δεις ένα animation όπου ο τροχός γυρίζει και το άστρο μετατρέπεται σε ήλιο!

Τώρα πια γύρνα πίσω και ανέβα τις σκάλες που αποκάλυψες πριν από λίγο. Βρίσκεσαι στο Sacred Astrological Chamber (The Royal Observatory) και αυτή τη φορά είναι πλήρως φωτισμένο.



Αυτή την tablet δεν πρέπει να την πάρεις με τίποτα. Δεν είναι προφανές;



Το σχεδιάγραμμα του λαβυρίνθου.

Παρατήρησε ότι μπροστά σου, στο έδαφος, υπάρχει ένας μοχλός. Πήγαινε προς αυτόν και πέρασέ τον, ώστε να κοιτάς προς τις σκάλες έχοντας μπροστά σου το μοχλό (δηλαδή τελείως αντίθετα από την κατεύθυνση που ανέβηκες). Τώρα πια κάνε κλικ στο μοχλό, στο επάνω μέρος του. Μετακινώντας τον μετακινείται μία πλατφόρμα, κλείνοντας την είσοδο όπου μπήκες και αποκαλύπτοντας μία άλλη σκάλα. Πήγαινε στην καινούρια αυτή σκάλα και κατέβα κάτω. Στο τέλος των σκαλιών θα δεις ένα scroll. Πάρε το. Είναι το Astro scroll. Πρόσεξε ότι δείχνει το ίδιο πλαίσιο με τον Throne scroll και ότι στην πάνω δεξιά γωνία τους έχουν το ίδιο σύμβολο, έναν "χρυσό" ήλιο, όπως αυτό που δημιουργήθηκε από το άστρο στις σκάλες όταν έβαλες το scepter και γύρισες το μοχλό! Ο πάπυρος αυτός δείχνει το θεό Horus, που το πρόσωπό του έχει το σχήμα ενός πουλιού (γεράκι) που κοιτά μέσα από ένα τηλεσκόπιο. Τώρα πια ανέβα τις σκάλες, πήγαινε πίσω στο μοχλό και μετακίνησέ τον στην αρχική θέση του, έτσι ώστε να κλείσεις αυτές τις σκάλες και να ξανανοίξεις τις σκάλες που σου επιτρέπουν να ανεβοκατεβαίνεις στην αίθουσα αυτή.

Παρατήρησε ότι σε καθεμία από τις τέσσερις πλευρές αυτής της αίθουσας υπάρχει ένα παράθυρο, πάνω από το οποίο υπάρχει το σύμβολο ενός θεού. Το πρώτο είναι το σύμβολο πουλί-γεράκι (ο θεός Horus), στα δεξιά του είναι το σύμβολο κεφαλιού του λιονταριού (ο θεός Thoth), στα δεξιά αυτού υπάρχει το σύμβολο του κεφαλιού του ιπποπόταμου (ο θεός Tauret) και, τέλος, στα δεξιά αυτού και στ' αριστερά του συμβόλου-πουλί υπάρχει το σύμβολο του κεφαλιού-ταύρου με τα κέρατα (ο θεός Hathor).

Πήγαινε στο παράθυρο με το σύμβολο-γεράκι του θεού Horus. Πάρε από το inventory σου το Royal Scope και κάνε το κλικ στο πρεβάζι του παραθύρου. Το τοποθετείς στη σωστή θέση. Τώρα κάνε κλικ στο "μάτι" του τηλεσκοπίου (στα δεξιά) και στο κοντινό πλάνο ξανακάνε δύο φορές κλικ στο "μάτι" του τηλεσκοπίου. Δεν βλέπεις τίποτα γιατί είναι μέρα.

Φύγε αφήνοντας το τηλεσκόπιο στη θέση του και γύρνα μία φορά προς τα δεξιά. Στο βάθος βλέπεις έναν σκελετό με 2 tablets. Πήγαινε εκεί και κάνε κλικ στο σκελετό. Μόλις που διακρίνεις ένα μήνυμα που λέει "The Curse is Real". Ποια από τις δύο tablets να διαλέξεις; Σύμφωνα με τον Translation Scroll, που δείχνει ποιες ακριβώς είναι οι tablets με την κατάρα, η σωστή είναι αυτή που δεν κρατά ο σκελετός (λογικό δεν είναι;). Πάρε την Thoth tablet, η οποία -όπως είναι φυσικό- αναπαριστά το κεφάλι ενός λιονταριού, και βάλε τη στο inventory σου.

Τώρα φύγε από την οθόνη αυτή, γύρνα αριστερά 180 μοίρες και πήγαινε στο κρεβάτι που βλέπεις στο κέντρο του δωματίου. Κάνε κλικ στο κρεβάτι, για να ξαπλώσεις σ' αυτό και να κοιμηθείς. Μόλις σκοτεινιάσει όλη η οθόνη, κάνε κλικ το mouse για να ξυπνήσεις. Τώρα πια είναι νύχτα και αν έχει καλό καιρό, τα άστρα θα φαίνονται. Πήγαινε στο τηλεσκόπιο και ξανακάνε κλικ στο "μάτι" του δύο φορές. Βλέπεις τον λεγόμενο Crater Constellation.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Σύμφωνα με τα σχέδια του Gill, στην αρχή του παιχνιδιού, πρόκειται για σχηματισμούς του 10.500 - 2500 π.Χ., εκτιμημένους βάσει της ηλικίας της Σφίγγας. Είναι πολύ σημαντικό ν' αναγνωρίσεις ποιος ακριβώς σχηματισμός είναι αυτός στον έναν χάρτη που έχει σχεδιάσει ο Gil, γιατί μόνο έτσι μπορείς να τον αντιστοιχίσεις με τον αστερισμό του Orion στον άλλο χάρτη που έχει σχεδιάσει πάλι ο Gil, ο οποίος δείχνει τους σχηματισμούς των αστερισμών όπως φαίνονταν το 10.500 π.Χ.*

Δεν έχεις τίποτα άλλο να κάνεις εδώ (αν θέλεις, μπορείς να τοποθετήσεις το Royal Scope και στ' άλλα παράθυρα για να δεις ποιους σχηματισμούς βλέπεις από αυτά), γι' αυτό κατέβα κάτω και γύρνα πίσω στον Hidden Corridor.

Πριν να συνεχίσεις, κοίταξε στο inventory σου και βεβαιώσου ότι έχεις μαζί σου 5 keys, τα Heraldic, Flax Wick, Reed Leaf, Pillar και Ahnk, καθώς επίσης 2 tablets, τις Hathor - Anubis - Thoth και, τέλος, το Sacred Amulet.

Βγαίνοντας στο διάδρομο στρίψε αριστερά και προχώρησε όλο μπροστά περνώντας κατά σειρά τις αίθουσες Festive Chamber (3η Αίθουσα), Weaponry Chamber (2η Αίθουσα) και Treasures Antechamber (1η Αίθουσα). Συνέχισε να προχωρείς προς την ίδια κατεύθυνση και έπειτα από λίγο θα βρεθείς μπροστά στην κόμπρα - πυρσό. Γύρνα τελείως αντίθετά της και μπες στο χαμηλό πέρασμα που σε οδηγεί πίσω στο Cheop's Tomb. Από εδώ προχώρησε και βγες στο King's Chamber.

Δεν έχεις να κάνεις τίποτα άλλο σ' αυτό το μέρος της πυραμίδας, οπότε φύγε από εδώ και πήγαινε πίσω στο Queen's Chamber, στο "δωμάτιο" όπου χειρίστηκες το micro-robot.

ΠΙΣΩ ΣΤΟ QUEEN'S CHAMBER

Φτάνοντας στο Queen's Chamber προχώρησε στο κέντρο του δωματίου με την πανοραμική θέα και τώρα στρίψε αριστερά. Προχώρησε και μπες στο άνοιγμα στον τοίχο που "μεγάλωσες" με το micro-robot. Προχώρησε μέσα στο τούνελ και πρόσεχε στα δεξιά σου μέχρι να δεις ένα χαμηλό άνοιγμα. Στρίψε δεξιά και μπες μέσα σ' αυτό. Προχώρησε στο νέο τούνελ, μέχρι να δεις ένα άλλο τούνελ πάλι στα δεξιά σου. Στρίψε και μπες σ' αυτό (μην προχωρήσεις ίσια γιατί οδηγεί σε αδιέξοδο). Προχώρησε τώρα στο τρίτο κατά σειρά τούνελ και ακολούθησέ το μέχρι να βγεις σε ένα καινούριο δωμάτιο. Αυτά είναι τα περίφημα Queen's Hidden Chambers.

Μόλις πρωτομπείς στο δωμάτιο αυτό, μην προχωρήσεις καθόλου μπροστά, αλλά στρίψε αριστερά. Ανάμεσα στον

τοίχο και στην κολόνα θα δεις μία πόρτα που στο πάνω μέρος της έχει ένα χρυσό δίσκο που αναπαριστά τον Anubis Labyrinth, όπως ακριβώς είδαμε και στο Treasures Antechamber (1η Αίθουσα) στο King's Hidden Corridor λίγο πριν.

Προχώρησε και μπες στην πόρτα αυτή. Αυτό το δωμάτιο είναι το Primitive Chamber 1.

PRIMITIVE CHAMBER 1

Στο βάθος βλέπεις ένα άγαλμα του Cheops να κρατά ένα Lever Handle. Πάρε το χωρίς να το βάλεις στο inventory σου. Γύρνα αντίθετα και προχώρησε μία φορά προς την πόρτα. Παρατήρησε ότι στα δεξιά της υπάρχει μία υποδοχή. Κρατώντας το Lever Handle κάνε το κλικ στην υποδοχή αυτή. Τώρα κάνε κλικ στο μοχλό (Lever) για να τον κατεβάσεις κάτω. Χμ! ο κέρσορας του παιχνιδιού, σε αντίθεση με όλα τ' άλλα animations, μένει ενεργός... Επειτα από λίγο η πόρτα κλείνει και εσύ μένεις κλεισμένος μέσα της. Τελικά, το δωμάτιο αυτό είναι ένα ιδιότυπο ασανσέρ. Δεν μετακινείται το δωμάτιο, αλλά μόνο η πόρτα του. Ξανακάνε κλικ στο μοχλό για να τον ανεβάσεις πάνω και να κατεβάσεις την πόρτα του δωματίου. Τώρα ετοιμάσου για κάτι γρήγορο. Κάνε πάλι κλικ στο μοχλό για να τον κατεβάσεις και αυτή τη φορά, καθώς η πόρτα αρχίζει ν' ανεβαίνει, κάνε πολύ γρήγορα κλικ τον κέρσορα στο άνοιγμα της πόρτας.

Πηδάς έξω και βλέπεις ένα animation με την πόρτα να κλείνει και εσένα να κοιτάς απέξω. Ισως αναρωτηθείτε γιατί όλα αυτά; Απλώς, στη συνέχεια θα βρεις ένα άλλο, ακριβώς ίδιο δωμάτιο-ασανσέρ. Οταν αυτό στο οποίο είσαι τώρα είναι ανοικτό, το άλλο θα είναι κλειστό. Οταν το τελευταίο είναι κλειστό, το άλλο ανοίγει. Ανοίγοντας, λοιπόν, από τώρα το ιδιότυπο αυτό "άλλο" ασανσέρ, γλιτώνεις πολύτιμο χρόνο.

Τώρα πια γύρνα δεξιά και προχώρησε προς το κέντρο του δωματίου. Προχώρησε στο διάδρομο που βλέπεις μπροστά σου, όπου είναι ο Maze ForeChamber Corridor.

Προχώρησε στο διάδρομο αυτόν και πέρνα τις δύο κολόνες. Αμέσως μετά στα δεξιά σου υπάρχει το άγαλμα ενός καθιστού Φαραώ Χέοπα. Γύρνα δεξιά ώστε να τον κοιτάς και κάνε κλικ σε αυτόν. Το άγαλμα μετακινείται προς τ' αριστερά και αποκαλύπτει ένα μυστικό πέρασμα από πίσω του (για να βρω αυτό το πέρασμα, "έφαγα" μιάμιση μέρα!).

Μην μπεις ακόμη στο πέρασμα αυτό, αλλά στρίψε πάλι αριστερά και προχώρησε στο διάδρομο ίσια μπροστά μέχρι να περάσεις άλλες δύο κολόνες και μετά από λίγο να δεις δεξιά σου τα αγάλματα δύο καθιστών Φαραώ. Στο σημείο αυτό ακριβώς υπάρχει πανοραμική θέα. Στρίψε αριστερά και βλέπεις έναν άλλο διάδρομο. Προχώρησε σ' αυτόν (έχοντας πια πίσω σου τα δύο καθιστά αγάλματα) μέχρι το τέλος του, περνώντας ένα άγαλμα του θεού Anubis στα δεξιά σου, και εκεί θα δεις ότι στα δεξιά σου ο διάδρομος κατηφορίζει με διάφορα σκαλιά.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Εδώ υπάρχει μάλλον ένα bug του παιχνιδιού. Αν ακουμπήσεις τελείως στον τοίχο μπροστά σου και στρίψεις δεξιά για να μπεις στο νέο - κατηφορικό διάδρομο, το παιχνίδι, αντί να σε γυρίσει 90 μοίρες, σε γυρίζει 180 μοίρες και έτσι ενώ εσύ νομίζεις ότι κοιτάς δεξιά σου, στην πραγματικότητα κοιτάς πίσω σου! Στην περίπτωση αυτή πρέπει, ενώ κοιτάς πίσω σου, να στρίψεις αριστερά για να δεις κανονικά τον κατηφορικό και με σκαλιά διάδρομο.*



Αυτός είναι ο χάρτης των διαδρομών και των εξόδων του περιστρεφόμενου Carousel.

Προχώρησε στο νέο αυτό διάδρομο και κατέβα τα σκαλιά. Κάτω κινήσου προς τα αριστερά και προχώρησε ίσια μπροστά μέχρι να βρεθείς στο Harp Chamber.

HARP CHAMBER

Προχώρησε προς τη μεγάλη κολόνα στο βάθος, που έχει τυλιγμένη τριγύρω της μία τεράστια χρυσή κόμπρα. Ανέβα τη μικρή ανηφορική ράμπα. Στην οθόνη, μέσα στην πανοραμική θέα, γύρνα λίγο προς τα δεξιά και προχώρησε στο δεξί πλάι της γιγάντιας αυτής κολόνας. Οταν φτάσεις στο πίσω μέρος της θα δεις ότι στο βάθος υπάρχει μία μικρή πυραμίδα με το σύμβολο ενός χρυσού σκαραβαίου πάνω από την πόρτα. Προχώρησε στη μικρή αυτή πυραμίδα, μπες μέσα και θα δεις μία μικρή χρυσή άρπα. Κάνε κλικ σ' αυτήν. Γυρνάει γύρω γύρω και ακούς από το βάθος να ακούγεται μία μουσική, χωρίς όμως να γίνεται τίποτα.

Φύγε και γύρνα πίσω στην αρχή της γιγάντιας κολόνας με την χρυσή κόμπρα τυλιγμένη γύρω της. Φτάνοντας στο σημείο της μικρής ανηφορικής ράμπας όπου υπάρχει η πανοραμική θέα γύρνα και αυτή τη φορά προχώρησε ίσια μπροστά, ανεβαίνοντας κυκλικά πάνω στο κορμί της χρυσής κόμπρας. Επειτα από λίγο θα βρεθείς σ' ένα δωμάτιο μέσα στο οποίο υπάρχουν 5 αγάλματα γυναικών που παίζουν άρπα. Εξετάζοντας καθεμία από αυτές θα δεις ότι τους λείπει από ένα tuning key (τα κλειδιά που ρυθμίζουν τις χορδές).

Αχά, εδώ, λοιπόν, χρησιμεύουν τα 5 tuning keys που μάζεψες από τις αίθουσες που ήταν περιμετρικά στο King's Hidden Corridor. Παρατήρησε επίσης ότι στο κάτω μέρος κάθε άρπας, ακριβώς δίπλα στο σημείο που μπαίνει κάθε κλειδί, είναι ζωγραφισμένο με ένα ιδιόμορφο μπλε χρώμα το σχήμα του κλειδιού που μπαίνει στο σημείο αυτό. Ετσι, απλώς σε κάθε άρπα δες ποιο κλειδί λείπει, δες τη ζωγραφιά του δίπλα και βάλε το κατάλληλο κλειδί στην κενή θέση.

Σε κάθε περίπτωση, ξεκινώντας από την αριστερά όπως πρωτομπαίνεις στο δωμάτιο αυτό γυναίκα, βάλε τα κλειδιά με την εξής σειρά:

Στην 1η γυναίκα - άρπα από τ' αριστερά βάλε το Reed Leaf Key
Στη 2η γυναίκα - άρπα από τ' αριστερά βάλε το Pillar Key
Στην 3η γυναίκα - άρπα από τ' αριστερά βάλε το Flax Wick Key
Στην 4η γυναίκα - άρπα από τ' αριστερά βάλε το Ahnk Key

Στην 5η γυναίκα - άρπα από τ' αριστερά βάλε το Heraldic Key

Τώρα που επιδιόρθωσες όλες τις άρπες, κατέβα κάτω και πήγαινε πάλι στη μικρή πυραμίδα με το σύμβολο ενός χρυσού σκαραβαίου πάνω από την πόρτα. Πήγαινε στη μικρή χρυσή άρπα και κάνε κλικ σ' αυτήν. Γυρνάει γύρω γύρω και ενώ ακούς μία μουσική, η χρυσή άρπα φεύγει από τη θέση της και πέφτει κάτω. Πάρε την από το έδαφος (Gold Harp Key) και βάλε την στο inventory σου.

Τώρα φύγε και πήγαινε όλη τη διαδρομή προς τα πίσω, μέχρι να ξαναφτάσεις στον κεντρικό διάδρομο, ακριβώς κατάφατσα με τα δύο αγάλματα των καθιστών Φαραώ. Εδώ στρίψε αριστερά και συνέχισε στον κεντρικό Maze ForeChamber Corridor. Προχώρησε όλο μπροστά και έπειτα από λίγο θα φτάσεις σε ένα σημείο όπου στ' αριστερά σου υπάρχει μία ανοικτή πόρτα και στο πάνω μέρος της έχει έναν χρυσό δίσκο που αναπαριστά τον Anubis Labyrinth, όπως ακριβώς είδαμε και στο Treasures Antechamber (1η Αίθουσα) στο King's Hidden Corridor, αλλά και λίγο πριν στο Primitive Chamber 1. Μπροστά και στο βάθος ανάμεσα σε δύο κολόνες φαίνεται άλλος ένα τέτοιος χρυσός δίσκος, αλλά αυτό θα το δούμε λίγο αργότερα.

Προχώρησε και μπες στην πόρτα αυτή που είναι στ' αριστερά σου. Αυτό το δωμάτιο είναι το Primitive Chamber 2.

PRIMITIVE CHAMBER 2

Ανέβα τα σκαλιά στο βάθος, πάρε το Cobra Wheel και βάλε το στο inventory σου. Γύρνα αντίθετα και λίγο πριν από την πόρτα, στ' αριστερά σου, κοίτα το σχεδιάγραμμα που υπάρχει εκεί. Αυτό είναι πολύ σημαντικό γιατί δείχνει όλες τις εξόδους του γιγαντιαίου Carousel που θα χειριστείς σε λίγο. Η πιο κάτω έξοδος είναι ο διάδρομος που βρίσκεσαι τώρα, δηλαδή ο Maze ForeChamber Corridor. Η κάτω και δεξιά έξοδος οδηγεί στο Primitive Chamber 3. Τέλος, η πιο πάνω έξοδος οδηγεί στο Lotus Dome Chamber.

Βγες τώρα από το Primitive Chamber 2 και στρίψε δεξιά. Προχώρησε προς το βράχο που είναι στο έδαφος και ο οποίος πάνω του έχει μία υποδοχή. Πάρε από το inventory σου το Cobra Wheel και βάλε το στην υποδοχή του βράχου που μόλις φαίνεται στο κάτω μέρος της οθόνης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Παρατήρησε ότι αυτή τη φορά φαίνεται στο άνοιγμα ένας στρογγυλός βράχος. Αυτόν το βράχο θα τον χρησιμοποιούμε ως σημάδι τού πόσες φορές θα γυρίσουμε το Carousel από τη θέση αυτή και πού θα πάμε.*

Κάνε άλλη μία φορά κλικ στο Cobra Wheel, και αυτό θα γυρίσει, γυρνώντας το τεράστιο Carousel μπροστά σου και αποκαλύπτοντας ένα ακόμη άνοιγμα. Αυτή η θέση του Carousel μάς οδηγεί στο Primitive Chamber 3. Τέλος, κάνε άλλη μία φορά κλικ στο Cobra Wheel, και αυτό θα γυρίσει, γυρνώντας και το τεράστιο Carousel μπροστά σου και αποκαλύπτοντας ακόμη ένα άνοιγμα. Αυτή η θέση του Carousel μάς οδηγεί πάλι στο Lotus Dome Chamber, αλλά από την αντίθετη κατεύθυνση στο εσωτερικό του Carousel (από τ' αριστερά). Αυτές είναι όλες οι δυνατές θέσεις (4 συνολικά) που μπορεί να περιστραφεί το Carousel. Μετά επαναλαμβάνει τον κύκλο του.

Τι μας δίνουν, λοιπόν, όλα αυτά; Γυρνάμε το Cobra Wheel μέχρι να δούμε το άνοιγμα με τον στρογγυλό βράχο μέσα του. Ξέρουμε ότι η θέση αυτή δεν οδηγεί πουθενά. Από το σημείο αυτό με μία περιστροφή θα βρεθούμε στο Primitive Chamber 3. Από αυτό το σημείο με μία ακόμη περιστροφή θα βρεθούμε στο Lotus Dome Chamber. Και από εδώ με δύο ακόμη περιστροφές ξαναγυρνάμε στο άνοιγμα με το βράχο.



Το Sacred Cull.

ΤΟ ΠΕΡΙΣΤΡΕΦΟΜΕΝΟ CAROUSEL

Κάνε κλικ μια φορά στο Cobra Wheel και αυτό θα γυρίσει, γυρνώντας και το τεράστιο Carousel μπροστά σου και αποκαλύπτοντας ένα άνοιγμα. Αυτή η θέση του Carousel μάς οδηγεί στο Lotus Dome Chamber, αλλά δεν έχουμε ακόμη τ' αντικείμενα που χρειαζόμαστε για το δωμάτιο αυτό. Κάνε άλλη μία φορά κλικ στο Cobra Wheel και αυτό θα γυρίσει, γυρνώντας και το τεράστιο Carousel μπροστά σου και αποκαλύπτοντας άλλο ένα άνοιγμα. Αυτή η θέση του Carousel μας οδηγεί σε ένα αδιέξοδο.

Κάνε κλικ, λοιπόν, το Cobra Wheel μέχρι να δεις το άνοιγμα με τον στρογγυλό βράχο μέσα του. Τώρα γύρνα ακόμη μία φορά το Cobra Wheel και μπες στο άνοιγμα του Carousel που θα δεις. Προχώρησε μέχρι να φτάσεις στο σημείο όπου μπορείς να πας και δεξιά και αριστερά. Πήγαινε αριστερά. Από δω και πέρα η διαδρομή είναι ουσιαστικά μονόδρομος. Επειτα από μερικές ακόμη στροφές θα βρεθείς σε μία έξοδο που οδηγεί σε έναν διάδρομο. Ακολούθησε το διάδρομο αυτόν και θα βρεθείς στο Primitive Chamber 3.

PRIMITIVE CHAMBER 3

Προχώρησε μέχρι να βρεθείς στο σημείο με την πανοραμική θέα. Θα κοιτάς ένα παράξενο σύνεργο πάνω σ' ένα μικρό altar. Είναι το Sacred Cull. Πάρε το και βάλε το στο inventory σου. Γύρνα πίσω στην οθόνη με την πανοραμική θέα. Κοιτώντας όσο πιο χαμηλά γίνεται, γύρνα προς τ' αριστερά κατά περίπου 150 μοίρες. Θα φανεί για λίγο ένας σκελετός. Κάνε κλικ σ' αυτόν και στη νέα οθόνη ξανακάνε κλικ για να πάρεις ένα ακόμη πιο κοντινό πλάνο. Κάτω από το χέρι του σκελετού πάρε τον πάπυρο που βλέπεις και που μοιάζει σαν κόκκαλο. Είναι ο Flume Scroll και περιέχει τη λύση ενός από τους πιο σημαντικούς γρίφους του παιχνιδιού.

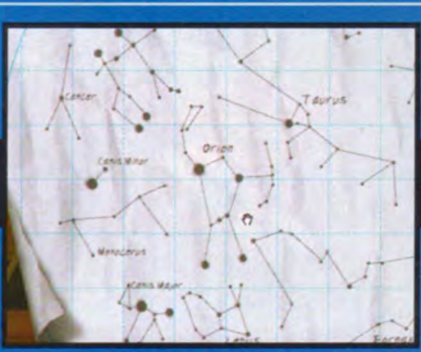
Δεν έχουμε να κάνουμε τίποτα άλλο εδώ, γι' αυτό φύγε και γύρισε πίσω στο Carousel. Βρες την έξοδο για τον Maze ForeChamber Corridor και πήγαινε στο Cobra Wheel. Κάνε μία φορά κλικ σε αυτό και αυτό θα γυρίσει, γυρνώντας και το τεράστιο Carousel μπροστά σου

CRATER CONSTELLATION



Βλέποντας τον Crater Constellation.





Στα σχέδια του Gil θα δεις με ποιον αστερισμό του 10500 αντιστοιχεί ο Crater Constellation το 2500 π.Χ.

και αποκαλύπτοντας ένα ακόμη άνοιγμα. Αυτή η θέση του Carousel μάς οδηγεί πάλι στο Lotus Dome Chamber, αλλά από την αντίθετη κατεύθυνση στο εσωτερικό του Carousel (από τ' αριστερά).

Μπες μέσα στο Carousel και ακολουθώντας τη μοναδική διαδρομή που υπάρχει, θα φτάσεις σε μία έξοδο. Αυτή οδηγεί διαμέσου ενός διαδρόμου στο Lotus Dome Chamber.

LOTUS DOME CHAMBER

Προχώρησε μέχρι να φτάσεις στην οθόνη με την πανοραμική θέα. Ακριβώς μπροστά σου βλέπεις ένα τεράστιο χρυσό Lotus Dome που είναι κλειστό. Από το σημείο αυτό στρίψε αριστερά 90 μοίρες και πήγαινε όλο ευθεία στον τοίχο. Θα στρίψεις αυτόματα και στο βάθος θα δεις ένα coffer (δυστυχώς, δεν ξέρω πώς ερμηνεύεται η λέξη αυτή στα ελληνικά. Ξέρω να το ξεχωρίζω, αλλά το έχω μάθει μόνο με την αγγλική λέξη του). Πήγαινε σ' αυτό. Κάνε κλικ για να το ανοίξεις και μέσα σ' αυτό, κουνώντας με τη μέθοδο του drag & move αριστερά - δεξιά το μοχλό, βλέπεις τη λύση του γρίφου που βρήκαμε στο Astrological Chamber και που αφορούσε στη μετατροπή του άστρου σε ήλιο για να φωτίσουμε το Royal Observatory!

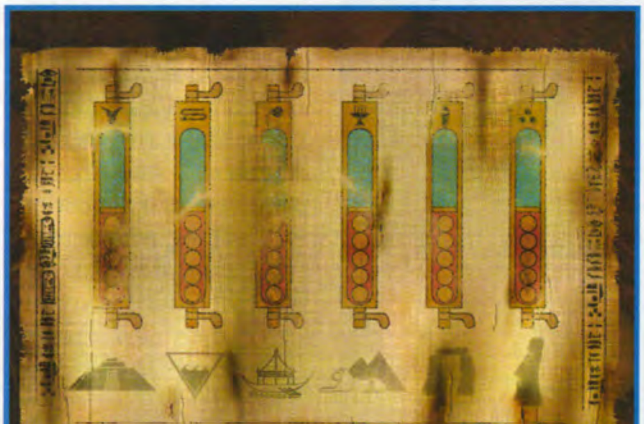
Φύγε και πήγαινε πίσω στο σημείο με την πανοραμική θέα. Γύρνα για να αντικρίσεις το κλειστό Lotus Dome. Προχώρησε μπροστά προς το μικρό pedestal που βλέπεις στα δεξιά των σκαλιών. Χμ! τι σου θυμίζει αυτό;

Από το inventory σου πάρε το Gold Harp Key και κάνε το κλικ πάνω στο pedestal με τις 4 τρύπες. Το Harp Key γυρνάει και το Lotus Dome ανοίγει αποκαλύπτοντας έναν παράξενο μηχανισμό. Στην πραγματικότητα ο μηχανισμός αυτός είναι ένα πανάρχαιο ασανσέρ. Γεμίζοντας το δοχείο που είναι μπροστά από το κάθισμα με την κατάλληλη ποσότητα άμμου, θα γυρίσουν τα γρανάζια και θα κινηθεί το κάθισμα-ασανσέρ.

Φύγε και ξαναπήγαινε στο σημείο με την πανοραμική θέα. Ενώ κοιτάς προς την έξοδο, στρίψε 90 μοίρες αριστερά και πήγαινε όλο ευθεία προς τον τοίχο. Θα στρίψεις αυτόματα και στο βάθος θα δεις έναν άλλο μηχανισμό. Πήγαινε σ' αυτόν. Κοιτάζοντάς τον πρόσεξε την άμμο που υπάρχει στο έδαφος. Καμία ιδέα;

Ε, καλά, τώρα που φτάσαμε ως εδώ, μερικά πράγματα φαίνονται απλά. Πάρε από το inventory σου το Sacred Cull, βάλε το στην τρύπα ακριβώς του sand dispenser -ναι, είναι μηχάνημα που ρίχνει άμμο- και κάνε κλικ στο μοχλό που είναι από πάνω του. Γεμίζεις το Sacred Cull με άμμο. Πάρε το γεμάτο με άμμο Sacred Cull και πήγαινε στο ανοικτό πια Lotus Dome. Κάνε κλικ το γεμάτο με άμμο Sacred Cull στο pot που υπάρχει εκεί (ανάμεσα στους δύο Αιγυπτίους) και το αδειάζεις μέσα σ' αυτό.

Επανάλαβε αυτή τη διαδικασία άλλες 5 φορές. Μάθε ν' αξιοποιείς τον κέρσορα της γρήγορης κίνησης για να πηγαίνεις αμέσως από το ένα σημείο στο άλλο. Γεμίζοντας το pot που είναι στο πανάρχαιο ασανσέρ για έκτη φορά, θα δεις ένα animation στο οποίο το ασανσέρ αρχίζει να κινείται και εσύ γρήγορα περνάς και κάθεσαι στο κάθισμα. Το ασανσέρ κατεβαίνει δεκάδες μέτρα κάτω και μετά σταματά. Βάλε το Sacred Cull που έχει μείνει στον κέρσορα του mouse στο inventory σου και προχώρησε μπροστά. Θα ανέβεις μερικά σκαλιά και θα δεις μία πόρτα. Κάνε κλικ σ' αυτήν για να την ανοίξεις και πέρνα μέσα.



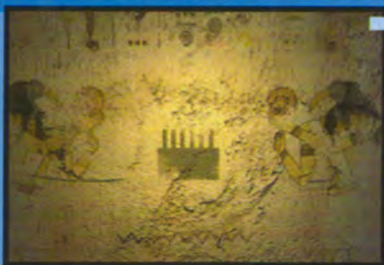
Μελέτησε πολύ καλά το Flume Scroll για να δεις τι πρέπει να κάνεις με τις στρόφιγγες που υπάρχουν μέσα στο λαβύρινθο.

O ANUBIS' LABYRINTH

Βρίσκεσαι μέσα στο Anubis' Labyrinth. Αν έχεις καταγράψει το σχεδιάγραμμά του που βρήκαμε στο Treasures Antechamber (1η Αίθουσα) στο King's Hidden Corridor, θα βοηθηθείς πάρα πολύ, αλλιώς θα αντιμετωπίσεις μεγάλες δυσκολίες μέχρι να βρεις το δρόμο σου.

Εν πάση περιπτώσει, μόλις πρωτομπείς στο χώρο αυτό, θα δεις μπροστά σου το άγαλμα μίας κόμπρας. Πήγαινε σ' αυτό και παρατήρησε ότι στο πίσω μέρος της υπάρχει ένα άνοιγμα με μία σχάρα. Δεν μπορείς να κάνεις τίποτα από τη μεριά αυτή, γι' αυτό φύγε και από το σημείο όπου έχεις ακριβώς μπροστά σου το άγαλμα της κόμπρας,

ΤΑ ΑΣΤΡΑ & Ο ΧΑΡΤΗΣ



Βλέποντας στον τοίχο το σημάδι που πρέπει ν' αναζητήσεις στον πάτο των βάζων.



Αυτό είναι το κρίσιμο βάζο, το οποίο θα βρεις στο Food Chamber.

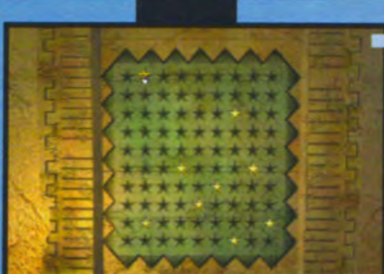




Βλέποντας ότι το σχήμα που έχει στο κάτω μέρος του είναι το σωστό, κατάγραψε τον αστρο-χάρτη που έχει πάνω του.



Πρόσεχε τα 9 άστρα που θα πάρεις να έχουν όλα το σωστό σχήμα.



Ετσι πρέπει να βάλεις τα άστρα στο χάρτη που υπάρχει στον τοίχο για ν' ανοίξεις το μυστικό πέρασμα.

στρίψε αριστερά και προχώρησε όλο ευθεία.

Πρόσεχε στα δεξιά σου μέχρι να δεις ένα άνοιγμα. Οποτε το δεις, στρίψε δεξιά. Απέναντί σου θα έχεις ένα Anubis Shrine Torch. Προχώρησε μία φορά προς αυτό και στρίψε δεξιά.

Πρόσεξε τώρα γιατί, όπως κοιτάς, θα βλέπεις περίπου στη μέση της οθόνης και λίγο προς τα δεξιά μία κολόνα, όπου αν κάνεις στ' αριστερά κλικ θα περάσεις στον 2ο εσωτερικό δακτύλιο του λαβυρίνθου, ενώ αν κάνεις κλικ στη δεξιά μεριά της, θα ξαναγυρίσεις στον εξωτερικό δακτύλιο.

Στον 2ο δακτύλιο προχώρησε και προσπέρασε το πρώτο άνοιγμα που θα δεις στ' αριστερά σου. Προχώρησε μέχρι να βρεις το δεύτερο άνοιγμα στ' αριστερά σου. Στρίψε αριστερά και θα δεις άλλο ένα Anubis Shrine Torch.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Ναι, μάλλον μαντεύετε σωστά. Μόνο σε όποια σημεία-ανοίγματα θα βρίσκετε ένα Anubis Shrine Torch (και όχι κάποιας άλλης θεότητας) θα μπαίνετε σ' αυτό. Αν ακολουθήσετε αυτό το πολύ σημαντικό hint, θα βρείτε σχετικά εύκολα το δρόμο σας προς το κέντρο του λαβυρίνθου.*

Προχώρησε προς αυτό και στρίψε πάλι δεξιά. Τώρα βρίσκεσαι στον 3ο εσωτερικό δακτύλιο του λαβυρίνθου. Μετά από λίγο θα φτάσεις σ' έναν τοίχο που υποχρεωτικά θα σε οδηγήσει προς τ' αριστερά, και πάλι προς τ' αριστερά, και αυτή τη φορά θα κινείσαι στον 4ο εσωτερικό δακτύλιο του λαβυρίνθου. Υστερα από λίγο θα βρεθείς ξανά μπροστά σ' έναν τοίχο και θα στρίψεις υποχρεωτικά δεξιά. Στρίψε πάλι δεξιά και αυτή τη φορά θα κοιτάς ένα Shrine Torch του θεού Horus. Προχώρησε μόνο μία φορά προς αυτό και παρατήρησε ότι στα δεξιά σου βλέπεις έναν άλλο διάδρομο. Αυτός είναι ο 5ος εσωτερικός δακτύλιος του λαβυρίνθου. Μπες μέσα σ' αυτόν και προχώρησε μέχρι να δεις μπροστά σου άλλο ένα Anubis Shrine Torch.

Τώρα πρόσεξε πολύ καλά, γιατί εδώ είναι το πιο κρίσιμο σημείο όλης της διαδρομής. Προχώρησε μία φορά μπροστά προς αυτόν και τώρα στρίψε δεξιά. Βρίσκεσαι στον 6ο εσωτερικό δακτύλιο του λαβυρίνθου, αλλά θα μείνεις σε αυτόν μόνο για μια στιγμή. Στρίβοντας, λοιπόν, δεξιά θα δεις ένα ακόμη Anubis Shrine Torch. Τώρα πήγαινε μπροστά και πάνω, δηλαδή μπες στο άνοιγμα που φαίνεται στη δεξιά άκρη αυτού του Anubis Shrine Torch (από το σημείο αυτό θα βλέπεις ένα Shrine Torch του θεού Tauret). Προχώρησε άλλες δύο φορές έτσι λοξά και βρίσκεσαι πάλι στον 5ο εσωτερικό δακτύλιο του λαβυρίνθου. Τώρα προχώρησε προς το άλλο Anubis Shrine Torch που βλέπεις στο βάθος. Πλησίασε κοντά του και θα δεις στ' αριστερά ένα άλλο άνοιγμα. Μπες σ' αυτό και βρίσκεσαι ξανά στον 6ο εσωτερικό δακτύλιο του λαβυρίνθου. Τώρα προχώρησε ίσια μπροστά, αγνόησε τα δύο ανοίγματα που θα δεις στα δεξιά σου και μετά από λίγο θα φτάσεις σ' ένα σημείο όπου θα δεις να υπάρχει ένα άνοιγμα στ' αριστερά σου και λίγο παρακάτω ένα άλλο άνοιγμα στα δεξιά σου. Πρόσεξε καλά το σημείο αυτό γιατί είναι πολύ σημαντικό. Στα τελευταία βήματά σου θα ακούς πολύ έντονα τον ήχο του νερού, σημάδι ότι έχεις σχεδόν φτάσει στο κέντρο του λαβυρίνθου.

Στο άνοιγμα που είναι στ' αριστερά σου, στρίψε αριστερά και θα δεις, επιτέλους, το κέντρο του λαβυρίνθου. Εδώ βρίσκεται η περίφημη Sacred Pool.

SACRED POOL

Μπαίνοντας μέσα πλησίασε προς τη Sacred Pool και στρίψε δεξιά. Προχώρησε μία φορά μπροστά και στρίψε πάλι δεξιά. Κοιτάς ένα άγαλμα του Anubis. Κάνε κλικ σε αυτό για να το σπρώξεις προς τα πίσω. Κάνε κλικ στο άνοιγμα που έχει αποκαλυφθεί στη βάση του και στο πιο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στη στρογγυλή στρόφιγγα που βλέπεις, ώστε να την ανοίξεις. Παρατήρησε ότι στα δεξιά της υπάρχει ένα σχήμα με 1 άσπρο και 4 κόκκινους κύκλους.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Παρατήρησε ότι καθεμία τέτοια στρόφιγγα έχει πάνω της ένα σημάδι και στ' αριστερά της κύκλους σε άσπρο και κόκκινο φόντο. Αν παρατηρήσεις τον Flume Scroll, που βρήκαμε στο Primitive Chamber 3, θα δεις ότι αναπαριστά 6 στρόφιγγες που στο επάνω μέρος τους έχουν τα ίδια αυτά σημάδια, στο εσωτερικό τους τούς κύκλους, χωρίς όμως να είναι σε κάποια σειρά, και από κάτω σύμβολα πολιτισμών. Σε κάθε άγαλμα που μετακινείς, κατάγραψε το σχήμα που έχει η στρόφιγγα και πόσους άσπρους και κόκκινους κύκλους έχει στα δεξιά της.*

Μετακινώντας όλα τα αγάλματα (έξι συνολικά) και ανοίγοντας τη στρογγυλή στρόφιγγα που υπάρχει από κάτω της, θα αδειάσεις τη Sacred Pool από το νερό της και έτσι θα μπορείς να κατεβείς σε αυτήν.

Κατεβαίνοντας στον πυθμένα της Sacred Pool, παρατήρησε ότι υπάρχουν grates, στις οποίες όμως δεν μπορείς να μπεις. Πάνω από καθεμία από αυτές υπάρχει ένα σύμβολο με τον πολιτισμό που αντιστοιχεί, ένα χρυσό coffer και, τέλος, από κάτω τους υπάρχει ακόμη μία στρογγυλή στρόφιγγα με το σύμβολο στο οποίο αντιστοιχεί, όπως αυτά ακριβώς που είδαμε κάτω από τα 6 αγάλματα που μόλις σπρώξαμε. Καμία όμως από αυτές τις στρόφιγγες δεν αντιδρά. Τι να συμβαίνει, άραγε;

Μια και δεν έχουμε τίποτα άλλο να κάνουμε εδώ, ανέβα πάλι πάνω και πήγαινε προς την είσοδο του λαβυρίνθου, η οποία οδηγεί στο εσωτερικό του 6ου δακτυλίου. Μπες μέσα και στρίψε αριστερά. Στρίβοντας θα δεις μία πόρτα στα δεξιά σου (θυμάστε που είπα να τη σημειώσετε;). Πήγαινε και μπες σ' αυτήν.

Μπαίνοντας βλέπεις στον τοίχο 6 στρόφιγγες, όπως αυτές που υπάρχουν στο Flume Scroll. Συνδυάζοντας το τι έχουμε δει μέχρι τώρα, κυρίως την αντιστοιχία σχημάτων και κύκλων που υπάρχουν κάτω από κάθε άγαλμα από αυτά που σπρώξαμε λίγο πριν (βλ. σχετικό πίνακα).

Ανοίγοντας, τώρα, κάθε στρόφιγγα (κάνοντας κλικ στο πάνω μέρος της τη γεμίζεις νερό, κάνοντας κλικ στο κάτω μέρος της την αδειάζεις από το νερό), ρύθμισε όλες τις στρόφιγγες ώστε οι cork balls να είναι όπως στον πιο πάνω πίνακα. Οταν είσαι βέβαιος ότι τις έχεις ρυθμίσει σωστά, φύγε και γύρνα στη Sacred Pool. Κατέβα στον πάτο της και πήγαινε να δοκιμάσεις οποιαδήποτε από τις στρόφιγγες που υπάρχουν πάνω από τις σχάρες.

Αν έχεις ρυθμίσει σωστά τις 6 στρόφιγγες που υπάρχουν μέσα στο λαβύρινθο, οι 6 στρόφιγγες που υπάρχουν στον πάτο της Sacred Pool θα λειτουργήσουν κανονικά. Λειτουργώντας η καθεμία από αυτές, ανοίγει τη σχάρα που υπάρχει από κάτω της. Ετσι, μπορείς να μπεις στους 6 διαδρόμους που υπάρχουν πίσω από αυτές. Καθένας τέτοιος διάδρομος καταλήγει και σε μία κεντρική αίθουσα. Κάθε τέτοια αίθουσα αντιστοιχεί και σε έναν θεό (Anubis Tauret, Sobek, Hathor, Horus και Thoth). Σε καθεμία από τις αίθουσες αυτές εντόπισε τα χρυσά coffers που υπάρχει εκεί και άνοιξέ τα. Ανοίγοντας τα 6 coffers που θα βρεις (πάνω τους έχουν κόκκαλα από νεκρούς). Επίσης, θα βρεις στο εσωτερικό τους και από ένα κλειδί που αντιστοιχεί σ' έναν από τους 6 πολιτισμούς που έχουμε προαναφέρει). Μάζεψε και τα 6 αυτά κλειδιά, δηλαδή τα: Mayan Key, Giza Key, Atlantian Key, Stonehenge Key, Bermuda Key και Easter Island Key.



Το Cobra Weel και το περιστρεφόμενο Carousel.

ΣΧΗΜΑΤΑ & ΚΥΚΛΟΙ

ΣΥΜΒΟΛΟ	ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ	ΚΥΚΛΟΙ
σχήμα Y	Maya	4 άσπροι 1 κόκκινος
σχήμα S	Bermuda	3 άσπροι 2 κόκκινοι
νερό που χύνεται	Atlantis	2 άσπροι 3 κόκκινοι
κηροπήγιο	Giza	0 άσπρος 5 κόκκινοι
σαρκοφάγος	Stonehenge	5 άσπροι 0 κόκκινος
3 μπίλιες	Easter Island	1 άσπρος 4 κόκκινοι

Εχοντας και τα 6 κλειδιά, βγες στον πάτο της Sacred Pool και ανέβα στον μικρό αγωγό που βλέπεις στο τοίχωμα ακριβώς απέναντι από τη σκάλα με την οποία κατέβηκες στον πάτο της Sacred Pool. Προχώρησε ως το τέλος του αγωγού και ανέβα τα σκαλιά που υπάρχουν εκεί. Σας θυμίζει τίποτα το μέρος αυτό; Μα ναι, βρίσκεστε κάτω από τη σχάρα που υπάρχει στο πίσω μέρος του αγάλματος της κόμπρας που συναντήσαμε στην αρχή του λαβυρίνθου. Κίνησε προσεκτικά τον κέρσορα πάνω στη σχάρα μέχρι να δεις το σημείο όπου αλλάζει στον κέρσορα-ανοικτή παλάμη. Ακριβώς στο σημείο αυτό κάνε κλικ και θ' ανοίξεις τη σχάρα. Βγες έξω. Μόλις γλίτωσες την επιστροφή του λαβυρίνθου.

Τώρα πήγαινε στο ιδιόμορφο ασανσέρ και κάνε κλικ στο pot. Τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα-ανοικτή παλάμη πάνω του για να το αδειάσεις από την άμμο. Αδειάζοντάς το, ανεβαίνεις με το ασανσέρ πάνω. Φύγε και μπες στο Crousel. Βρες την έξοδο για τον Maze ForeChamber Corridor και... Η συνέχεια στις οθόνες σας!

Αυτά προς το παρόν, και ως τον άλλο μήνα που, επιτέλους, θα τελειώσουμε τη λύση, να είστε καλά!

Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το φαινόμενο των Myst - Riven

Παιχνίδια που γράφουν ιστορία...

Τα Myst και Riven είναι τα δύο παιχνίδια με τις περισσότερες πωλήσεις σε ολόκληρο τον κόσμο. Το πρωτότυπο Myst έχει πουλήσει 3.000.000 αντίτυπα στις ΗΠΑ και συνολικά 10.000.000 σε ολόκληρο τον κόσμο. Οι ερευνητές υποστηρίζουν ότι πρέπει να το έχουν παίξει συνολικά περισσότεροι από 30.000.000 παίκτες! Σημειώστε ότι το Riven πούλησε και αυτό στις ΗΠΑ περισσότερα από 2.000.000 αντίτυπα και περίπου 3.500.000 σε ολόκληρο τον κόσμο. Δηλαδή και τα δύο παιχνίδια μαζί ξεπερνούν αυτή τη στιγμή τα 13.500.000 αντίτυπα και όχι τα 10.000.000 όπως πολλοί υποστήριζαν μέχρι τώρα.

Τα παιχνίδια αυτά πολεμήθηκαν από πολλούς για τελείως διαφορετικούς λόγους. Η αρχή έγινε από τα αμερικανικά περιοδικά του ειδικού Τύπου, τα οποία, ενώ όταν κυκλοφόρησαν για πρώτη φορά τα θεώρησαν "εκπληκτικά" - "απίστευτα" κ.λπ., στην πορεία, επειδή μάλλον αποφάσισαν να ρίξουν όλο το βάρος τους στα action games για μία σειρά λόγων που θα δούμε στη συνέχεια, άρχισαν να τα θάβουν με όλες τις δυνάμεις τους. Οι λόγοι της αλλαγής της στάσης των αμερικανικών περιοδικών, που -καλώς ή κακώς- διαμορφώνουν καταστάσεις, έχουν να κάνουν με μία σειρά αποφάσεων - διαπιστώσεων που φάνηκε να υιοθετούνται από το σύνολο του έντυπου και ηλεκτρονικού Τύπου της εποχής (σύμπτωση;). Ο πρώτος από αυτούς αφορά στο γεγονός ότι αποφάσισαν να υποστηρίξουν πάση θυσία τις 3D κάρτες γραφικών και τα 3D games. Αυτό πρακτικά σήμαινε ύμνους σε κάθε action game που θα κυκλοφορούσε, το οποίο θα αξιοποιούσε, φυσικά, την τεχνολογία αυτή, ασχέτως του αν πουλούσε ή όχι, και επισταμένο θάψιμο των "παραδοσιακών" 2D (ψευτο-3D) graphic adventure games.

Το θέμα έχει πάρα πολλές πλευρές. Ο όρος 3D είναι -έτσι κι αλλιώς- πλασματικός, αφού σε τελική ανάλυση η απεικόνισή του γίνεται σε μία επίπεδη (δύο διαστάσεων) οθόνη. Απλώς στο λεγόμενο 3D έχεις μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων και πιο πειστική ψευδαίσθηση τρισδιάστατου κόσμου. Τίποτε άλλο. Τέλος πάντων, τα adventure games της τελευταίας πενταετίας παράμεναν στο σύνολό τους 2D ή στην καλύτερη περίπτωση "ψευτο-3D". Δεν συμφωνώ με τους όρους, αλλά τους χρησιμοποιώ καταχρηστικά. Με φωτεινές εξαιρέσεις τα Grim Fandango και Gabriel Knight 3, συνέχισαν να κινούνται στο ίδιο μοτίβο, μη αξιοποιώντας τις 3D κάρτες γραφικών και δίνοντας τις περισσότερες φορές εικαστικά αποτελέσματα που τα 3D παιχνίδια δεν μπορούσαν να φτάσουν ούτε κατά διάνοια. Το θέμα, όμως, δεν ήταν ποιος είχε τα καλύτερα γραφικά, αλλά ποιος είχε 3D γραφικά. Και έτσι τα παιχνίδια με τα 3D γραφικά κυριάρχησαν στην αγορά.

Οι Αμερικανοί πάσχουν μεταξύ άλλων από ένα ακόμη σύνδρομο, αυτό των συνεχών αλλαγών. Ακούγεται καλό, αλλά κατά τη γνώμη μου από ένα σημείο και μετά καταντά απλώς άλλη μία μανία, που δεν επιφέρει αναγκαία θετικές αλλαγές. Φυσικά, οφείλω να αναγνωρίσω το γεγονός ότι, χωρίς την πίεση για συνεχείς αλλαγές, που -καλώς ή κακώς- ασκούν κυρίως οι Αμερικανοί, μπορεί να μην είχαν σημειωθεί αυτές οι βελτιώσεις που είδαμε τα τελευταία χρόνια. Πρόκειται, χωρίς αμφιβολία, για ένα θετικό στοιχείο της στάσης τους. Από την άλλη, όμως, δεν συμφωνώ με το ότι πρέπει ντε και καλά να αλλάζουμε ό,τι καλό έχουμε κατακτήσει. Εγώ, για παράδειγμα, προτιμώ τα 2D γραφικά, εκεί όπου οι αρτίστες έκαναν θαύματα. Πόσοι από εσάς έχετε δει το εκπληκτικό από κάθε πλευρά Toonstruck; Γιατί άραγε ένα επιτυχημένο game system interface πρέπει να αλλάξει ντε και καλά για χάρη της θεωρίας περί "πάση θυσία αλλαγής", ενώ μπορούσε να μας δώσει ακόμη αρκετά καλά παιχνίδια; Ως το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα στην τελευταία περίπτωση θεωρώ το Rex Nebular. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα adventure games που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ και διαθέτει ένα από τα αρτιότερα game system interfaces. Και, όμως, με αυτό το game system interface κυκλοφόρησε μόνο ένα παιχνίδι, το Rex Nebular. Γιατί; Απλώς η εταιρεία έκρινε ότι έπρεπε να βρει κάτι καινούριο!

Ωστόσο, κανείς δεν μπορεί να πάει κόντρα στην τάση που διαμορφώνει σε τελική ανάλυση η ίδια η ζωή. Οσο μελοδραματικό και αν ακούγεται, η ζωή θα δείξει ποιος έχει δίκιο και ποιος όχι, απομυθοποιώντας πολλές φορές τον μικρόκοσμο (ιδεών και ανθρώπων) που ο καθένας μας χτίζει γύρω του.

Τον τελευταίο χρόνο, λοιπόν, τα ψέματα τέλειωσαν και οι μάσκες έπεσαν. Σταμάτησε το παραμύθι "τα adventure games πέθαναν" και αντικαταστάθηκε από το "η βιομηχανία της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας περνάει μία βαθύτατη κρίση". Ετσι, αφού για λίγο ισχυρίστηκαν ότι τα action games είναι πια νεκρά, αναγκάστηκαν να παραδεχτούν ότι η κρίση είναι συνολική. Πρόκειται για μία κρίση των ιδεών που τελικά επικράτησαν και των άκρατων αγοραπωλησιών που έγιναν την τελευταία τριετία. Σε τελική ανάλυση είναι μία κρίση προσανατολισμού των εταιρειών του χώρου και των στελεχών τους. Το τι θα βγει από την κρίση αυτή δεν γνωρίζει κανείς. Τουλάχιστον όχι ακόμη. Τον τελευταίο καιρό φαίνεται οι εταιρείες αναζητούν τη σωτηρία τους στα on-line

games. Κάθε μεγάλη εταιρεία προσπαθεί να δημιουργήσει ένα σημαντικό on-line παιχνίδι σε κάθε είδος (RPGs, Actions, Sports κ.λπ.). Τα πρώτα on-line games αποτέλεσαν την κότα με το χρυσό αυγό για τις εταιρείες που τα δημιούργησαν. Ωστόσο με τον τρόπο αυτό οι εταιρείες δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να μεταφέρουν την κρίση που υπάρχει στα single games και στο χώρο του on-line gaming.

Καλά θα μου πείτε όλα αυτά, αλλά πού κολλάει το Myst 3 και το φαινόμενο των Myst - Riven;

Απλώς κανείς δεν φαίνεται να παίρνει σοβαρά υπόψη του μερικές έρευνες που γίνονται τα τελευταία χρόνια και οι αρμόδιοι των εταιρειών επιμένουν να αναμασάνε τους δικούς τους ρυθμούς και σκοπούς. Τώρα τελευταία, μάλιστα, τα στελέχη αυτά ακούγεται να λένε ότι το PC gaming πέθανε και το μέλλον είναι οι κονσόλες νέας γενιάς. Τρίχες! Το PC gaming είναι εδώ και θα είναι εδώ για πολλά ακόμη χρόνια (καλά, τι νομίζατε, ότι θα με ξεφορτωθείτε έτσι εύκολα;). Η πιο πρόσφατη από τις έρευνες αυτές δείχνει ότι το 60% των χρηστών υπολογιστών στις ΗΠΑ παίζουν παιχνίδια και από αυτούς το 43% είναι γυναίκες. Πείτε μου τώρα εσείς ποιος ενδιαφέρεται γι' όλο αυτό τον κόσμο; Ποια εταιρεία ή ποιο περιοδικό; Η απάντησή μου είναι σχεδόν κανείς. Ολοι είναι ακόμη προσανατολισμένοι στους μικρόκοσμούς τους. Και όσο αυτό δεν αλλάζει τόσο η κρίση θα μεγαλώνει.

Γιατί πούλησε τόσο πολύ το Myst; Είναι αδιαμφισβήτητο γεγονός ότι το βοήθησε η συγκυρία. Τα CD-ROMs σχεδόν είχαν κυριαρχήσει στην αγορά όταν έκανε την εμφάνισή του το Myst. Τι διέθετε; Την αίσθηση μίας μοναδικής εξερεύνησης μέσα σε έναν τελείως άγνωστο κόσμο. Στο κοινό αρέσει να βλέπει νέους κόσμους, να ξεφεύγει από την πραγματικότητα που ζει. Ολα αυτά ήταν επενδυμένα με εκπληκτικά γραφικά και απίστευτης τελειότητας ambient ήχους και μουσική. Δηλαδή παρουσίασαν ένα παιχνίδι που ήταν πολλά χρόνια μπροστά από την εποχή του, το οποίο απευθυνόταν σε όλη την οικογένεια.

Μόλις το παιχνίδι ξεπέρασε το 1.000.000 σε πωλήσεις, δημιούργησε μία κουλτούρα και ένα ρεύμα. Ολοι έπρεπε να δουν το Myst, έστω και για να το χαζέψουν λίγο. Για μένα, όμως, η κύρια δύναμη των Myst - Riven παραμένει ο εκπληκτικός κόσμος που συνέλαβαν τα αδέλφια Rand και Robyn Miller. Είναι ο πιο ολοκληρωμένος, πλούσιος και φανταστικός κόσμος που έχω δει σε computer game. Ενας κόσμος που αντλεί τη δύναμή του από τους συμβολισμούς που υπάρχουν σε αυτά, με πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα τα βιβλία, σε πείσμα των καιρών όπου σχεδόν κανείς δεν διαβάζει πια.

Τα Myst και Riven, όπως τώρα το Myst 3, σπάνε τα στενά όρια του hardcore gaming και πετυχαίνουν, μέσα από τον υπέροχο κόσμο τους, τα εκπληκτικά γραφικά και μουσική τους, αλλά και τον υπεραπλουστευμένο χειρισμό του, να "μιλάνε" στις καρδιές όλων. Δεν χρειάζεται να είναι κανείς adventurάς για να τα παίξει. Απλώς το ξεκινάς και μετά δεν σταματάς με τίποτα.

Δύο παιχνίδια έχω δει να συγκινούν τελείως διαφορετικού είδους ανθρώπους: το Myst που συγκινεί ηλικίες 25 ετών και άνω, από πιλότους μέχρι οδοντιάτρους, από μηχανικούς μέχρι χειρουργούς και καλλιτέχνες, και το Sims, για το οποίο πάρα πολλά παιδιά ηλικιών 9-15 ξετρελαίνονται. Ολα τα άλλα είναι απλώς οδοντόκρεμες που λένε.

Δεν είναι λοιπόν τυχαίο ότι το Myst 3 για τρίτη συνεχόμενη εβδομάδα βρίσκεται στην πρώτη θέση των πωλήσεων των computer games στις ΗΠΑ και ότι είναι το πρώτο παιχνίδι που ουσιαστικά διώχνει από τη θέση αυτή το Sims και τις παραλλαγές του. Είναι το πρώτο adventure game που κατορθώνει κάτι τέτοιο έπειτα από περίπου 5 χρόνια. Οπως πολύ εύστοχα παρατηρεί το Yahoo! Games παίζοντας με τις λέξεις: "Sims games get lost in the Myst". Μαζί με το Myst 3 στην πρώτη δεκάδα πέρασε και το Myst III: Exile Collectors Edition.

Αν αυτή η κατάσταση συνεχιστεί και δεν περάσει το Myst 3 ως διάττοντας αστέρας, να είστε σίγουροι ότι στις ΗΠΑ θα ανακαλύψουν πάλι τα adventure games. Το μέλλον θα δείξει...

MUDPIE: ΤΟ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ CYAN

Τελειώνω το άρθρο αυτό με μία αναφορά στο παιχνίδι που ετοιμάζει τα τελευταία τρία χρόνια η Cyan, το φιλόδοξο MudPie. Το παιχνίδι αυτό, που ονομάζεται και Parable, θα είναι ένα πλήρως real time 3D multiplayer game που θα παίζεται μόνο έχοντας πρόσβαση στο Internet. Από έναν αρτίστα του παιχνιδιού διέρρευσε η είδηση ότι, σύμφωνα με τους υπολογισμούς τους, το MudPie θα είναι έτοιμο κάπου μεταξύ του 2003 και του 2004. Το παιχνίδι θα εξελίσσεται στον κόσμο των D'ni, όπως και στα Myst - Riven - Myst 3: Exile, αλλά δεν θα έχει καμία σύνδεση με τους κόσμους των παιχνιδιών αυτών. Παράλληλα η Cyan έχει ανοίξει τη διεύθυνση http://www.dniguild.com/, στην οποία θα καταγράφονται όλες οι πληροφορίες για τον πολιτισμό των D'ni αλλά και στοιχεία για το Mudpie. Ανάμεσα στ' άλλα περιέχει και μία εντυπωσιακή, όσο και σύντομη, δήλωση του Rand Miller σε Quick Time Format. Οπως δήλωσε ο ίδιος ο Rand Miller σε μία πρόσφατη συνέντευξή του: " ... Ας προσπαθήσουμε να εξηγήσουμε τη φιλοσοφία μας. Το MudPie δεν δημιουργείται για να γίνει αντικείμενο μελετών, πηγή αντιπαράθεσης ανάμεσα σε gamers και non-gamers ή μέσον για διείσδυση στις ευρύτερες μάζες. Ολα αυτά μπορεί να είναι σημαντικά, αλλά δεν είναι κυρίαρχα για εμάς. Αυτό στο οποίο έχουμε επικεντρώσει όλη την προσοχή μας είναι να σχεδιάσουμε, να δημιουργήσουμε μία εμπειρία τόσο εντυπωσιακή ώστε ο καθένας που θα τη ζήσει έστω και για λίγο να θέλει να μιλήσει στους άλλους γι' αυτήν. Προσπαθούμε να δημιουργήσουμε έναν κόσμο στον οποίο όλοι θα θέλαμε να ζήσουμε! Θα είναι ένας κόσμος μυστηρίου, η εξερεύνηση του οποίου δεν θα τελειώνει ποτέ!".

PC





MUDPIE της Cyan

NEBULA & KAWAKS

Όλο και περισσότεροι προγραμματιστές ασχολούνται με την εξομοίωση του Play System 2 της Capcom. Το γεγονός αυτό χαροποιεί ιδιαίτερα τους φίλους των μοντέρνων beat'em up, που έχουν την ευκαιρία να ξεσπούν στο πληκτρολόγιο και όχι στους συναδέλφους τους. Τι κρίμα που ο Βαγγέλης προτιμά τα adventures!

Νέοι εξομοιωτές για CPS2

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Το αρνητικό κλίμα που είχε δημιουργηθεί με την αποχώρηση του Dave από τη σκηνή των CPS2 emulators δείχνει να ανατρέπεται σιγά σιγά. Ετσι, η απαισιοδοξία δίνει τη θέση της σε μία αρκετά παραγωγική περίοδο, κάτι που πιστοποιείται από την εξέλιξη του Nebula αλλά και την κυκλοφορία ενός ακόμα εξομοιωτή για την ίδια πλατφόρμα, που φέρει το περίεργο όνομα KAWAKS. Μακάρι η θετική αύρα που επικρατεί στο συγκεκριμένο χώρο να επηρεάσει ολόκληρη τη σκηνή των emulators, η οποία περνάει μια σκοτεινή περίοδο απραξίας... Μόνο η κυκλοφορία κάποιου εξομοιωτή για τις καινούριες κονσόλες της Sony και της Sega δείχνει ικανή να φέρει την πολυπόθητη ανάκαμψη. Κάτι τέτοιο, όμως, μοιάζει με όνειρο θερινής νυκτός αυτή την εποχή, τη στιγμή που οι emulators για Dreamcast βρίσκονται ακόμα σε εμβρυακό στάδιο.

Είναι προφανές ότι για να επιβιώσει ο κόσμος των emulators χρειάζεται συνέχεια, συνέπεια, οργάνωση και, βέβαια, φρέσκες ιδέες. Εχω την εντύπωση ότι στη συγκεκριμένη περίπτωση αυτό που λείπει είναι η οργάνωση, δεδομένου ότι οι περισσότεροι προγραμματιστές που δραστηριοποιούνται στη σκηνή των emulators δουλεύουν για τη δική τους ευχαρίστηση, χωρίς κανένα πλάνο - χρονοδιάγραμμα. Ετσι, πολύς κόπος πάει, κατά την προσωπική μου άποψη, στα σκουπίδια. Γιατί, ποιο είναι το γενικότερο όφελος για τη σκηνή, αν παρουσιαστεί αυτή τη στιγμή ακόμα ένας emulator για τις παλιές κονσόλες (NES, GENESIS κ.λπ.); Σύμφωνοι, ο προγραμματιστής κάνει το κέφι του, όμως όλη αυτή η προσπάθεια καταλήγει σε μια... τρύπα στο νερό. Αν, όμως, οι προγραμματιστές οργάνωναν τη δουλειά τους και συσπειρώνονταν γύρω από ένα μεγάλο project (π.χ. εξομοίωση PS2, λέμε τώρα) ο καταμερισμός των εργασιών θα οδηγούσε σε γρηγορότερη και πιο ολοκληρωμένη ανάπτυξη, ενώ είναι σίγουρο ότι η αλληλοϋποστήριξη μεταξύ των μελών της ομάδας θα εξάλειφε τις αρνητικές επιπτώσεις του laming (εκ του lamer)...

KAWAKS

Στο συνοδευτικό Readme αρχείο του εξομοιωτή, το όνομα Kawaks συνοδεύεται από τη φράση "the funny emulator". Παρά το ειρωνικό σχόλιο, όμως, το πρόγραμμα δεν είναι καθόλου της πλάκας, αφού κατορθώνει - με κάποια μικρά bugs, είναι αλήθεια - να εξομοιώσει επαρκώς το σύστημα της Capcom, αφήνοντας υποσχέσεις για ακόμα καλύτερη συνέχεια.

Η εγκατάσταση του Kawaks είναι μια εύκολη διαδικασία, που περιορίζεται στην αποσυμπίεση του προγράμματος σε κάποιον φάκελο της επιλογής του χρήστη. Μέσα στο default-kawaksini.zip υπάρχει το αναμενόμενο αρχείο, όπου αποθηκεύονται οι ρυθμίσεις του προγράμματος, άρα πρέπει να εξαχθεί από αυτό και στη συνέχεια να ανοιχθεί με κάποιον editor (notepad), ώστε να αλλαχθούν κάποιες παράμετροι. Πρώτα απ' όλα, ο χρήστης οφείλει να ορίσει τη θέση στην οποία βρίσκονται οι ROMs που έχει στην κατοχή του. Αυτό επιτυγχάνεται με την κατάλληλη αλλαγή του path, που εντοπίζεται στο τέλος του αρχείου. Πρέπει να τονιστεί σε αυτό το σημείο ότι για να αναγνωριστούν οι ROMs από το πρόγραμμα, πρέπει να έχουν συγκεκριμένη ονομασία. Για να τη βρείτε, αρκεί, αφού τρέξετε το πρόγραμμα, να πατήσετε την επιλογή "Generate Romcenter DAT" που υπάγεται στο μενού "File". Αν παρατηρήσετε τα αρχεία στο φάκελο που εγκαταστήσατε το Kawaks, θα παρατηρήσετε πως έχει προ-



Η οθόνη επιλογής χαρακτήρων του X-Men: Children of the Atom.



Τα απλωμένα χέρια της Κινέζας σίγουρα δεν είναι κίνηση συμφιλίωσης...



Από την εισαγωγή του Rings of Destruction.

στεθεί άλλο ένα, το Winkawaks.dat. Ανοίξτε το με κάποιον επεξεργαστή κειμένου και εντοπίστε το όνομα του παιχνιδιού που σας ενδιαφέρει. Για παράδειγμα, αν θέλετε να βρείτε το X-Men: Children of the Atom, ψάξτε για τη λέξη "Children". Η φράση που προηγείται του ονόματος του τίτλου (μεταξύ του κόμματος και της παύλας) είναι η ονομασία που πρέπει να δοθεί (στην προκειμένη περίπτωση, το xmcota). Βέβαια, αμφιβάλλω αν θα αναγκαστείτε να καταφύγετε στην προηγούμενη διαδικασία έστω και για μια φορά, γιατί η συντριπτική πλειονότητα των ROMsets που διανέμονται από διάφορα sites του Διαδικτύου έχουν την απαιτούμενη μορφή, αλλά ποτέ δεν ξέρεις τι γίνεται.

Το interface που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα είναι εύχρηστο και δεν αναμένεται να σας προβληματίσει. Οι ρυθμίσεις του μενού "Emulation", παρ' όλο που φαίνονται ατέλειωτες, δεν θα σας δυσκολέψουν, γιατί πολύ απλά δεν υπάρχει κάποιος ιδιαίτερος λόγος να ασχοληθείτε μαζί τους. Η εκτέλεση των παιχνιδιών του CPS2 είναι πανεύκολη, μια και περιλαμβάνουν σχεδόν τον ίδιο προγραμματιστικό κώδικα, εξασφαλίζοντας μια ενιαία ροή.

Ωστόσο ο Kawaks παρουσιάζει τρεις αδυναμίες, οι οποίες μπορεί να είναι σχετικά ασήμαντες (μάλιστα αναμένεται να εξαλειφθούν στις προσεχείς κυκλοφορίες), περιορίζουν όμως αρκετά τη λειτουργικότητα του προγράμματος. Η πρώτη εξ αυτών αφορά στο χειρισμό των παιχνιδιών. Αν και η διαδικασία ορισμού των πλήκτρων ολοκληρώνεται απρόσκοπτα, δεν διατίθεται κάποια επιλογή εμφάνισης ή επιλεκτικής αλλαγής τους από την κονσόλα. Η δεύτερη ένσταση αναφέρεται στην ταχύτητα εξομοίωσης, η οποία σε ισχυρά μηχανήματα ξεφεύγει από τα "επιτρεπτά" όρια, απαγορεύοντας στο χρήστη να απολαύσει το παιχνίδι. Κρίνεται απαραίτητη η προσθήκη κάποιας ρύθμισης που θα καθορίζει τη φυσιολογική τιμή της ταχύτητας για κάθε παιχνίδι, ενώ, προαιρετικά, μπορεί να τοποθετηθεί μια μπάρα χειροκίνητης αλλαγής της. Τέλος, θα πρέπει ο κατάλογος που περιλαμβάνει τις ROMs να δείχνει ποια από αυτές διαθέτει ο χρήστης, γεγονός που επιτρέπει την τήρηση ενός υποτυπώδους αρχείου, ενώ επιταχύνει και την εκτέλεση των παιχνιδιών.

Περίεργη αίσθηση προκαλεί μια ρουτίνα του προγράμματος, που απαγορεύει την έξοδο από το παιχνίδι όταν η δράση βρίσκεται σε εξέλιξη. Πρέπει πρώτα να πατήσουμε Pause και μετά να κλείσουμε τον εξομοιωτή. Τούτο μπορεί να έχει ολέθριες συνέπειες σε αυστηρά περιβάλλοντα εργασίας. Σκεφτείτε, για παράδειγμα, τι θα πάθαινε ο Κουράφαλος αν, την ώρα που έπαιζε το αγαπημένο του X-Men, εμφανιζόταν από το πουθενά ο Κράτσας... Μέσα στον πανικό, άντε να θυμηθείς με ποιο κουμπί γίνεται pause...

Παρά τις προαναφερόμενες αδυναμίες, πάντως, στην επισήμανση των οποίων ενδέχεται να ήμαστε λίγο υπερβολικοί (ο υπογράφων, άλλωστε, είναι γνωστός για την γκρίνια του), ο Kawaks είναι ένας αρκετά καλός emulator, που αξίζει την προσοχή σας.

NEBULA

Ο Nebula έκανε την εμφάνισή του λίγο πριν από τον τερματισμό του Final Burn, αφήνοντας

Τελευταία νέα

- Στις 3 Ιουνίου έπεσε η αυλαία του 1ου Παγκόσμιου Πρωταθλήματος Video Games, που διεξήχθη στο New Hampshire των ΗΠΑ. Νικητής αναδείχτηκε ο Καναδός Dwayne Richard, 31 ετών, ενώ δεύτερος τερμάτισε ο Αμερικανός Donald Hayes. Τα "αθλήματα" στα οποία διαγωνίστηκαν οι παίκτες ήταν τα Donkey Kong, Frogger, Pole Position, Qix, Joust, Robotron και Wizard of Wor. Οσοι επιθυμούν να λάβουν μέρος στην επόμενη διοργάνωση, που θα γίνει σε περίπου έναν χρόνο, θα πρέπει να αρχίσουν προπόνηση στα Galaxian, Carnival, Donkey Kong Jr., Elevator Action, Crystal Castles, Arkanoid και Tempest.

- Επειτα από πολύ καιρό οι φίλοι της Amiga βλέπουν μια ανανεωμένη έκδοση κάποιου εξομοιωτή που την υποστηρίζει. Αν και οι βελτιώσεις που ενσωματώνει η καινούρια κυκλοφορία του WinUAE δεν είναι ιδιαίτερα σημαντικές (έχει ομαλοποιηθεί η μετάβαση από τα 50Hz στα 60Hz), είναι πάντα ευχάριστο να μαθαίνεις νέα από έναν παλιό φίλο.

- Ο Xega είναι ένας καινούριος emulator για το Genesis (Mega Drive) της Sega. Οι επιδόσεις του στην ταχύτητα εξομοίωσης και τη γραφική απεικόνιση των τίτλων είναι μάλλον τυπικές. Ωστόσο, η εκπληκτική απόδοση του ήχου των παιχνιδιών που προσφέρει επιβάλλει στους φίλους της δημοφιλούς κονσόλας να τον δοκιμάσουν.

- Οι γνωστοί lamers της σκηνής των εξομοιωτών είναι μια διάσημη on-line κοινότητα, που διαθέτει στις τάξεις της εκατομμύρια μέλη απ' όλο τον κόσμο. Κύριο μέλημα της οργάνωσης είναι, βέβαια, να εκνευρίσει όσο δυνατόν περισσότερο τους προγραμματιστές, ώστε να αναγκαστούν να διακόψουν τα projects τους. Πρόσφατα απέκτησαν και ύμνο, τον οποίο μπορείτε να βρείτε σε μορφή MP3 στη διεύθυνση http://www.retrobase.com/chrono.



Το Dungeons & Dragons: Tower of Doom ήταν ένα ιδιόμορφο Action/RPG.

άριστες εντυπώσεις, αλλά μόνο μετά την αποχώρηση του Dave άρχισε να γίνεται ευρύτερα γνωστός. Κύριο χαρακτηριστικό του το όμορφο περιβάλλον (GUI) που διαθέτει, το οποίο θυμίζει πολύ το αντίστοιχο του Neo Rage X (για να μην πω πως είναι το ίδιο ακριβώς). Εκτός από καλαίσθητο, όμως, το interface του Nebula είναι και λειτουργικό, αφού υπάρχουν όλες οι ευκολίες που επιτρέπουν τη διαχείριση των ROMs από το χρήστη. Ετσι, η επιλογή του φακέλου όπου βρίσκονται τα παιχνίδια γίνεται μέσα από την κονσόλα χειρισμού. Δυστυχώς, δεν δίδεται η δυνατότητα αναζήτησης (browsing), οπότε πρέπει να πληκτρολογήσουμε την επιθυμητή διεύθυνση. Ωστόσο, ο εξομοιωτής σημειώνει τα παιχνίδια που έχουμε στην κατοχή μας, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα εμφάνισης μόνο αυτών.

Οι ρυθμίσεις που αφορούν στα γραφικά και τον ήχο είναι επαρκείς, αλλά όχι ιδιαίτερα αναλυτικές. Υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής της ανάλυσης, όχι όμως και του βάθους χρώματος. Περιέργως, δίδονται κάποιες πολύ πιο εξειδικευμένες επιλογές, όπως αυτή που καθορίζει αν για την αποθήκευση των γραφικών επιφανειών θα χρησιμοποιηθεί η μνήμη του συστήματος ή της κάρτας γραφικών. Αντίθετα, ο παίκτης δεν μπορεί να τρέξει τα παιχνίδια σε παράθυρο και πρέπει να αρκεστεί στην πλήρη οθόνη.

Η ταχύτητα εξομοίωσης διατηρείται σε ικανοποιητικά επίπεδα, ενώ δεν θα συναντήσετε το φαινόμενο των "υπεροστροφών" του Kawaks. Μικροπροβλήματα εμφανίζονται σποραδικά στη γραφική απεικόνιση, τα οποία, όμως, δεν είναι δυνατόν να μετριάσουν τις θετικές εντυπώσεις που αφήνει εντέλει ο Nebula.

Συνοψίζοντας, οι Kawaks και Nebula είναι δύο άξιοι συνεχιστές της παράδοσης του Final Burn. Πρόκειται για δύο πολύ αξιόλογες προσπάθειες, οι οποίες, αν δεν παρέμβουν σκοτεινές δυνάμεις, θα δώσουν στο κοντινό μέλλον τον πρώτο εξομοιωτή για το Play System 3.

Γενικά, οι δύο εξομοιωτές παρέχουν παρόμοιες επιδόσεις, με τον Kawaks να ενσωματώνει γρηγορότερο προγραμματιστικό κώδικα. Από την άλλη πλευρά, ο Nebula δίνει ταχύτητα που προσεγγίζει περισσότερο αυτήν του αυθεντικού CPS2. Επιπλέον, όσον αφορά στις ρυθμίσεις που καθορίζουν τη γραφική απεικόνιση των τίτλων, θεωρώ τις δυνατότητες αλλαγής βάθους χρώματος και απεικόνισης της δράσης σε παράθυρο που προσφέρει ο Kawaks κρισιμότερες από τις πιο "εξειδικευμένες" αλλαγές του συναδέλφου του, οι οποίες δεν είναι ικανές να βελτιώσουν το οπτικό αποτέλεσμα. Βέβαια, η κονσόλα του Nebula είναι σαφώς πιο λειτουργική και παρέχει στο χρήστη ένα ιδιαίτερα φιλικό περιβάλλον. Τέλος, στη σύγκριση του "νέου αίματος" με τον πρωτοπόρο Final Burn πιστεύω ότι η παλιά φρουρά κρατά το θρόνο. Εντούτοις, οι δύο καινούριοι emulators βρίσκονται πολύ κοντά και, βέβαια, εξελίσσονται συνεχώς.

PC

ΕΞΟΜΟΙΩΤΗΣ BLEEMCAST



Κυκλοφόρησε, επιτέλους, ο περιβόητος εξομοιωτής Bleemcast, που αναλαμβάνει τη μεταφορά των παιχνιδιών του PlayStation στην εξαιρετική κονσόλα Dreamcast της Sega. Ομως, αν και οι αρχικές εξαγγελίες της προγραμματιστικής ομάδας μιλούσαν για πακέτα των εκατό παιχνιδιών, που θα συνόδευαν κάθε καινούρια κυκλοφορία του emulator, η τελική μορφή του project ακολουθεί μια εντελώς διαφορετική κατεύθυνση: Συγκεκριμένα, για κάθε τίτλο υπάρχει και μια διαφορετική έκδοση του bleem, κάτι που σημαίνει ότι η λύση που προσφέρει ο εξομοιωτής δεν είναι τόσο οικονομικά συμφέρουσα όσο προέβλεπαν οι πρώτες εκτιμήσεις. Φυσικά, οι προγραμματιστές κατέληξαν σε αυτήν την απόφαση έπειτα από εξαντλητικές προσπάθειες ανεύρεσης μιας ενιαίας πλατφόρμας εξομοίωσης των παιχνιδιών του PlayStation. Ως γνωστόν, η πολυπόθητη πλατφόρμα δεν βρέθηκε ποτέ και για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα το Bleemcast κινδύνευε να μη βρει το δρόμο για τα ράφια των καταστημάτων. Το πρώτο παιχνίδι που εξομοιώνεται είναι το κλασικό Grand Turismo 2, ένα από τα καλύτερα Rally Sims όλων των εποχών. Με τη βοήθεια των σύγχρονων τεχνικών που ενσωματώνει η κονσόλα της Sega (Full Scene Anti - Aliasing, υποστήριξη υψηλότερων αναλύσεων), ο παίκτης νομίζει ότι βλέπει ένα εντελώς καινούριο παιχνίδι. Το Bleemcast κοστίζει περίπου 6 δολάρια και, βέβαια, στη συσκευασία δεν περιλαμβάνεται το GT2...

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Στη διεύθυνση **http://www.aldostools.com**, υπάρχει ένα ενδιαφέρον site που περιέχει πολλά εργαλεία που αφορούν στην εξομοίωση του PlayStation. Ανάμεσά τους θα βρείτε το πολυσυζητημένο patch για το Virtual Gamestation της Connectix, που αναλαμβάνει να μεγαλώσει την ανάλυση που χρησιμοποιεί ο εξομοιωτής. Κατά την εκτέλεσή του, ελέγχει αν ο χρήστης διαθέτει την αυθεντική έκδοση του VGS και στην αντίθετη περίπτωση το σύστημα κολλάει. Οι συνάδελφοι του Le Chuck ας προσέξουν, λοιπόν.

Η διεύθυνση του Vintage Gaming άλλαξε και, δυστυχώς, δεν έχει τοποθετηθεί κάποιο link που να κατευθύνει τον άτυχο επισκέπτη στον καινούριο δικτυακό τόπο. Για να επισκεφτείτε, λοιπόν, το εξαιρετικό αυτό site πρέπει πλέον να πληκτρολογείτε **http://www.vg-network.com**. Οταν θα ξαναπεράσετε από εκεί, μην παραλείψετε να κατεβάσετε τα καινούρια plug-ins του Pete (1.5), τα οποία φαίνεται να εξαλείφουν τα προβλήματα ασυμβατότητας του ePSXe με τις κάρτες της nVIDIA. Ετσι, το Tekken 3 τρέχει πλέον στον υπολογιστή μου! Περισσότερα για το θέμα αυτό, όμως, στο επόμενο τεύχος.


DVDCOOL
Just type www.dvdcool.gr and Buy
your DVDs online

SIERRA ON LINE

Ενα ταξίδι στο adventure παρελθόν

Συνεχίζοντας τη σειρά αφιερωμάτων στις εταιρείες που έγραψαν ιστορία στο χώρο των computer games, παρουσιάζουμε τη θρυλική Sierra, το "πνευματικό παιδί" του ζεύγους Ken και Roberta Williams. Στο παρόν άρθρο θα δοθεί μεγαλύτερη έμφαση στη σειρά King's Quest, το έργο ζωής της Roberta, που επηρέασε σε μεγάλο βαθμό την εξέλιξη των adventures.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Σύμφωνα με διήγηση του ίδιου του Ken Williams, ένα τυχαίο συμβάν έφερε το διάσημο ζεύγος σε επαφή με τα adventures: Το 1979, ο Ken σχεδίαζε ένα πρόγραμμα υπολογισμού του φόρου εισοδήματος. Σε κάποιο διάλειμμα, κι ενώ έψαχνε στα αρχεία του δικτύου στο οποίο ήταν συνδεδεμένο το τερματικό του, το μάτι του έπεσε σε ένα αρχείο με την ονομασία "Adventure". Περίεργος καθώς ήταν, το κατέβασε και το έτρεξε. Το αρχείο, όμως, όπως συμβαίνει σχεδόν σε όλα τα παραμύθια, ήταν μαγικό και έμελλε να αλλάξει για πάντα όχι μόνο τη ζωή του Ken, αλλά και ολόκληρη την ιστορία των computer games... Βλέπετε, το πρόγραμμα που κρυβόταν πίσω από το μυστηριώδες αρχείο δεν ήταν άλλο από το διάσημο text adventure Colossal Caves, που, μέσα σε ελάχιστο χρονικό διάστημα, απορρόφησε τον προγραμματιστή στους μυστικούς κόσμους του. Ο ενθουσιασμός του Ken ήταν τόσο μεγάλος, ώστε με το που επέστρεψε σπίτι έσπευσε να το παρουσιάσει στη γυναίκα του, τη Roberta. Για τους επόμενους μήνες, η ζωή του ζευγαριού περιορίστηκε στους εικονικούς κόσμους του παιχνιδιού. Πραγματικά ζούσαν μόνο για το χρονικό διάστημα μεταξύ της έναρξης της περιπέτειας και της αναγκαστικής βραδινής διακοπής, που ερχόταν μόνο όταν η κούραση από την ακτινοβολία της οθόνης έκανε τα μάτια να πονούν.

Η "χαρά της δημιουργίας" που δίνει το τέλος ενός adventure, αν δεν έχετε καταφύγει σε ένα από τα πολλά λυσάρια που κυκλοφορούν, είναι στιγμιαία. Ακολουθείται, δε, πάντα από τη νοσταλγία του παίκτη για τις όμορφες στιγμές που πέρασε στο παιχνίδι και τους χαρακτήρες που συνάντησε σε αυτό. Οσο κι αν προσπαθήσει να επαναλάβει κάποιες σκηνές, φορτώνοντας κάποιες σωσμένες θέσεις, δεν θα καταφέρει τίποτα, μια και, όταν η συνέχεια είναι αναμενόμενη, τα γεγονότα μοιάζουν προδιαγεγραμμένα και οι χαρακτήρες νεκροί. Ο Ken και η Roberta, λοιπόν, παρ' όλο που επιχείρησαν να ξεπεράσουν το τεράστιο κενό που άφησε πίσω του το Colossal Caves παίζοντας μανιωδώς όποιο text adventure έβρισκαν μπροστά τους, δεν κατάφεραν τίποτα περισσότερο από το να μεγαλώσουν τη δίψα τους. Παράλληλα, όμως, εντόπισαν το πρόβλημα της έλλειψης αξιόλογων τίτλων στο χώρο των adventures. Δυναμική και δημιουργική, η Roberta δεν άργησε να πείσει το σύζυγό της να φτιάξει τον προγραμματιστικό κώδικα για ένα παιχνίδι που θα σχεδίαζε η ίδια! Ετσι, γεννήθηκε το Mystery House, μια περιπέτεια στην οποία ο παίκτης καλούνταν να ερευνήσει μια σειρά δολοφονιών, και κυκλοφόρησε από την On-Line Systems, την τότε εταιρεία του Ken. Η σημαντική καινοτομία του παιχνιδιού ήταν η προσθήκη στατικών εικόνων που συνόδευαν το κείμενο, καθιστώντας το περιβάλλον της περιπέτειας πιο ελκυστικό στο χρήστη.

Το 1980 ήταν μία σημαντική χρονιά για την εταιρεία. Τα γραφεία της μεταφέρθηκαν στο Oakhurst της California και η ίδια μετονομάστηκε σε Sierra On Line, αφού η έδρα της βρισκόταν πλέον στους πρόποδες της γνωστής οροσειράς. Την ίδια χρονιά κυκλοφόρησε το δεύτερο παιχνίδι της Roberta, το Wizard and the Princess, που πούλησε περισσότερα από 60.000 αντίτυπα και άνοιξε το δρόμο για την πορεία της Sierra προς την κορυφή.

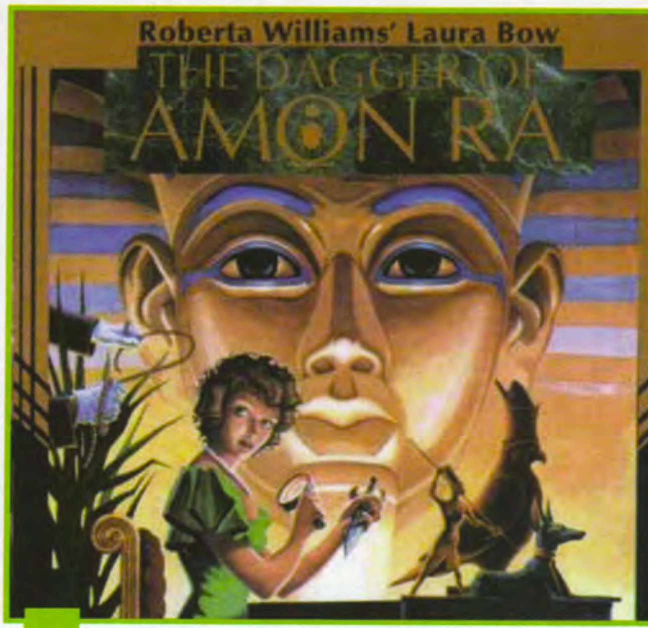


KING'S QUEST

Το 1984, η Sierra ήταν ήδη ένα από τα πιο περιζήτητα software houses, έχοντας στο ενερ-



To "To Heir is Human", ίσως το καλύτερο King's Quest.



Αρχαίοι θησαυροί και ίντριγκες, από την Roberta Williams.

γητικό της αρκετές επιτυχίες, όπως το περίφημο Soft Porn (1981) του Al Lowe (ενέπνευσε τη σειρά των Larry) αλλά και το Time Zone του 1982. Ετσι, κανέναν δεν ξάφνιασε η κίνηση της IBM να αναθέσει στην εταιρεία τη δημιουργία ενός παιχνιδιού που θα αναδείκνυε τις δυνατότητες του ολοκαίνουριου IBM PCjr. Για τις ανάγκες αυτού του εγχειρήματος δημιουργήθηκε το Adventure Game Interpreter (AGI), μια πρωτοποριακή πλατφόρμα σχεδιασμού adventures, που ενσωμάτωνε εντυπωσιακά για την εποχή χαρακτηριστικά. Κυριότερη καινοτομία της ήταν η δημιουργία ενός ψευδο-τρισδιάστατου περιβάλλοντος, που έδινε στον παίκτη απεριόριστη ελευθερία κινήσεων. Οι πατροπαράδοτες στατικές εικόνες αντικαταστάθηκαν από έναν ζωντανό κόσμο, κάτι που συνέβαλε αποφασιστικά στο άνοιγμα των adventures στο ευρύτερο κοινό.

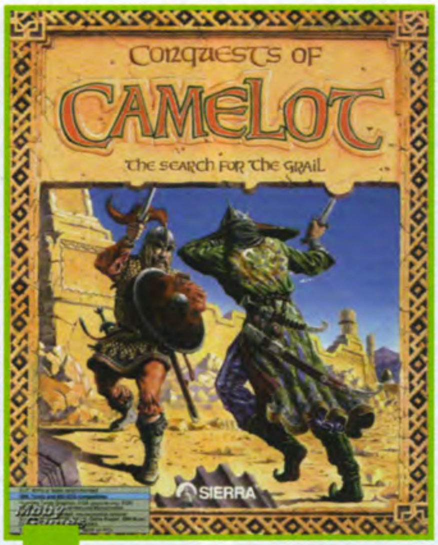
Το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφόρησε με το καινούριο σύστημα ήταν το King's Quest, που αυτοπροσδιοριζόταν ως ένα "3D Animated Adventure Game", ετικέτα που έμελλε να συνοδεύει στο εξής όλες τις επερχόμενες δουλειές της Sierra. Ο παίκτης αναλάμβανε το ρόλο του Sir Graham, του ικανότερου ιππότη του βασιλιά, ο οποίος έπρεπε να βρει τρεις κλεμμένους θησαυρούς που είχαν μαγικές ιδιότητες, ικανές να διασφαλίσουν την τάξη και τη σταθερότητα στο βασίλειο του Daventry. Κοιτώντας ψύχραιμα πίσω, δύο δεκαετίες μετά, είναι δυνατόν να εντοπίσουμε τις αδυναμίες του τίτλου, κυριότερη εκ των οποίων είναι η παντελής έλλειψη σεναρίου. Δεν θα πρέπει να παραβλέπουμε, όμως, την τεράστια ιστορική σημασία του παιχνιδιού, που έπαιξε καταλυτικό ρόλο στην περαιτέρω εξέλιξη του είδους, ενώ δημιούργησε μία καινούρια γενιά gamers. Αλλωστε, η εντελώς ανοιχτή δράση του, που ποτέ δεν αφήνει το παιχνίδι να γίνει μονόδρομος, οι εναλλακτικοί τρόποι αντιμετώπισης των γρίφων και οι προαιρετικές αποστολές συνθέτουν ένα μοναδικό μωσαϊκό, που εξασφαλίζει τη διαχρονικότητα του πρώτου King's Quest. Ετσι, το παιχνίδι γνώρισε μεγάλη εμπορική επιτυχία και καθιέρωσε τη δημιουργό του, Roberta Williams, ως ένα από τα μεγαλύτερα ονόματα στο χώρο του σχεδιασμού παιχνιδιών για υπολογιστές. Η απόφαση για τη συνέχιση της ιστορίας ξέφυγε από τα όρια της επιλογής και έγινε αναγκαιότητα ύστερα από λαϊκή απαίτηση. Μέχρι το τέταρτο επεισόδιο της σειράς, οι πωλήσεις είχαν υπερβεί το 1 εκατομμύριο, γεγονός που εδραίωσε τη βασιλική δυναστεία του Daventry ως την πιο περιζήτητη οικογένεια των adventure games.

Είναι χαρακτηριστικό ότι η σειρά των King's Quest αντικατοπτρίζει την πορεία και την εξέλιξη της Sierra μέσα στο χρόνο: Από την αντικατάσταση του AGI από την πιο σύγχρονη μηχανή SCI (King's Quest 4), μέχρι το πέρασμα στην εποχή των 256 χρωμάτων και του speech (King's Quest 5), κι από την καθιέρωση των εντυπωσιακών εισαγωγών, που δημιουργούνταν με τεχνικές ανεξάρτητες από τη μηχανή γραφικών των παιχνιδιών (King's Quest 6), μέχρι το πέρασμα στην εποχή των καρτούν (King's Quest 7). Ακόμα και το τελευταίο επεισόδιο της σειράς, το αμφιλεγόμενο Mask of Eternity, φέρει πάνω του σαφώς την κρίση ταυτότητας που ταλάνιζε τη Sierra το 1998. Γιατί, όταν μία δημιουργός με το κύρος της Roberta Williams συναινεί στη μετατροπή της σημαντικότερης ίσως σειράς όλων των εποχών σε ένα κράμα RPG/Action/Adventure (με σειρά ποσοστού συμμετοχής), ανεξάρτητα από την επιτυχία του τελικού αποτελέσματος, είναι προφανές ότι έχει δεχτεί πιέσεις από την ιδιοκτήτρια εταιρεία, που δεν πιστεύει στο μέλλον των καθαρόαιμων adventures (και στα κέρδη τα οποία μπορεί να αποφέρουν).

Οπως είδαμε, καθένα από τα King's Quest έχει ξεχωριστή σημασία, γεγονός που καθιστά ιδιαίτερα δύσκολη την επιλογή του τίτλου που θα φέρει τον βαρύ χαρακτηρισμό "το καλύτερο παιχνίδι της σειράς". Ετσι, παρακάμπτω την άσκοπη αναζήτηση του καλύτερου και μπαίνω σε πιο "συναισθηματικές" διαδικασίες. Θα προσπαθήσω να απαντήσω στην ερώτηση "ποιος είναι ο αγαπημένος μου τίτλος". Αν και η απόφαση έχει παρθεί αρκετό καιρό πριν, σκοπεύω να σας βασανίσω για μερικές ακόμα προτάσεις. Αν με ρωτούσατε, λοιπόν, ποιο επεισόδιο με εντυπωσίασε περισσότερο, θα απαντούσα με βεβαιότητα το πέμπτο (Absence makes the heart go yonder). Θυμάμαι ότι την εποχή που κυκλοφόρησε, δεν είχα ακόμα αποκτήσει VGA κάρτα γραφικών και είχα μια Hercules, ενώ η οθόνη μου ήταν πράσινη, διαμέτρου 12 ιντσών! Εξυπακούεται, βέβαια, ότι η συσκευή που χρησιμοποιούσε το σύστημά μου για την απόδοση του ήχου δεν ήταν άλλη από το εξαιρετικό PC Speaker, που προσέφερε στον ευτυχή κάτοχό του μια πραγματική μουσική πανδαισία (μπλιπ - μπλιπ και ξερό ψωμί). Φανταστείτε την αντίδρασή μου όταν είδα το King's Quest 5 σε μηχάνημα με VGA και SoundBlaster (η

οποία ήταν σαδιστικά συνδεδεμένη με στερεοφωνικό). Δεν ήξερα τι να πρωτοθαυμάσω: Τους απίστευτους συνδυασμούς χρωμάτων, την εξαιρετική μουσική ή το speech, που είχε αντικαταστήσει εξ ολοκλήρου τους γραπτούς διαλόγους; Το τελειωτικό χτύπημα δόθηκε σε ένα σημείο της εισαγωγής, όπου ο Graham έπεφτε σε μια μικρή λίμνη. Το ρεαλιστικότατο "σπλας" που ακούστηκε από τα ηχεία του υπολογιστή κατά την είσοδο του ήρωα στο νερό είναι ο ένας και μοναδικός ήχος από computer game που δεν πρόκειται να ξεχάσω ποτέ, όσα χρόνια κι αν περάσουν. Τον τίτλο του "καλύτερου σεναρίου" θα έδινα μάλλον στο έκτο επεισόδιο της σειράς, μια και - κατά τη γνώμη μου, πάντα - το μυστήριο που ξετυλίγεται προοδευτικά "μαγνητίζει", ενώ τα διαφορετικά φινάλε δίνουν μια ξεχωριστή αίσθηση και αναγκάζουν τον παίκτη να επαναλάβει αρκετές φορές το παιχνίδι. Τέλος, το πιο "χιουμοριστικό" King's Quest ήταν αναμφίβολα το έβδομο (The Princeless Bride), με τους ξεκαρδιστικούς εκπροσώπους του ζωικού βασιλείου (βλ. Jackalobee!) να κλέβουν την παράσταση.

Αγαπημένο μου King's Quest, όμως, παραμένει το τρίτο επεισόδιο (To Heir Is Human). Ηταν το πρώτο παιχνίδι της σειράς που διέθετε αξιόλογο σενάριο, ενώ το επίπεδο δυσκολίας ήταν αυξημένο, κάτι που οφειλόταν αφ' ενός στους πανέξυπνους γρίφους του -μάλιστα, στον τομέα αυτό είναι κατά τη γνώμη μου μακράν το πιο εμπνευσμένο King's Quest- και αφ' ετέρου στο χρονικό περιορισμό που έθετε για την ολοκλήρωση συγκεκριμένων αποστολών. Εξαιρετικά

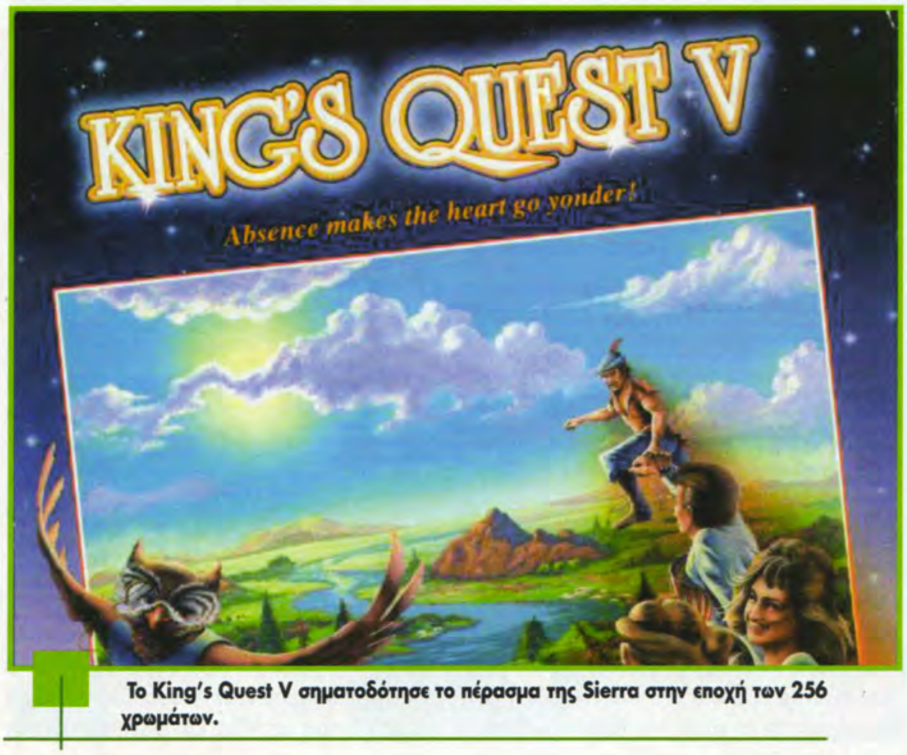


Το Conquests of Camelot ήταν ένα επικό adventure, που σημείωσε μεγάλη εμπορική επιτυχία.

ενδιαφέρον στοιχείο, που εξασφαλίζει τη μοναδικότητα του τίτλου, αποτελεί η ταυτότητα του πρωταγωνιστή: Αυτή τη φορά ο παίκτης δεν καλείται να ενσαρκώσει κάποιο μέλος της βασιλικής οικογένειας του Daventry, αλλά ένα φτωχόπαιδο, που δουλεύει στην υπηρεσία ενός φοβερού μάγου. Κατά τη διάρκεια της περιπέτειας, αποκαλύπτεται προοδευτικά το παρελθόν του ήρωα, κάτι που προσδίδει στον τίτλο άφθονες στιγμές έντασης και αγωνίας. Το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού είναι το πρώτο μέρος του, που εκτυλίσσεται στον πύργο του μάγου και στο δάσος γύρω από αυτό. Μυστικά περάσματα, αδίστακτοι κακοποιοί, μυθικά τέρατα και απίστευτα μαγικά ξόρκια (Eagle Begone, Myself Return!) δημιουργούν έναν ελκυστικό φανταστικό κόσμο, γεμάτο μυστήριο και γοητεία.

Φυσικά, οι λίγες αυτές αράδες δεν επαρκούν για να περιγράψουν το μεγαλείο μιας εταιρείας όπως η Sierra. Είναι σίγουρο ότι στο κοντινό μέλλον θα ακολουθήσουν παρόμοια αφιερώματα, με θέμα τους υπόλοιπους θρυλικούς ήρωες των παιχνιδιών της. Ωστόσο, από την πρώτη αυτή παρουσίαση δεν πρέπει να λείπουν ονόματα όπως ο Roger Wilco, ο διάσημος σκουπιδιάρης του Διαστήματος και πρωταγωνιστής της περίφημης σειράς Space Quest των Scott Murphy και Mark Crowe, ο τυπολάτρης αστυνομικός Sonny Bonds (τον οποίο ποτέ δεν χώνεψα) του Jim Walls, όπως επίσης η δυναμική Laura Bow, η προσωπικότητα της οποίας φέρει πολλά στοιχεία από τη δημιουργό της, Roberta Williams. Φυσικά, δεν πρέπει να αφήσουμε έξω τη μεγάλη βεντέτα των adventures, τον διάσημο εραστή Larry Laffer του Al Lowe, που, άλλοτε δεμένος στο κρεβάτι, άλλοτε μπλεγμένος με τη μαφία και άλλοτε περιπλανώμενος σε υπερπολυτελή καζίνο, χάρισε άφθονο γέλιο στους gamers που αποφάσισαν να τον συντροφέψουν στις αναζητήσεις του.

Το τέλος του χώρου, όμως, πλησιάζει επικίνδυνα και μου φαίνεται πως βλέπω τη σκιά του Gabriel Knight να κατευθύνεται απειλητικά προς το μέρος μου, κρατώντας το ξίφος των Scaettenjaegger, ενώ πίσω του, η δημιουργός του, Jane Jensen, απειλεί με μια ανατριχιαστική φωνή, που λες και προέρχεται από το υπερπέραν, ότι στο επόμενο επεισόδιο της σειράς ο πρωταγωνιστής θα κυνηγάει τον δύσμοιρο υπογράφοντα... Παράλληλα, το σπαθί του βασιλιά Αρθούρου, που σφυρίζει πάνω από το κεφάλι μου (τώρα που το σκέφτομαι, θα αποτελούσε ιδανικό ανεμιστήρα για τον Duron μου), καθώς και το βέλος του Ρομπέν των Δασών, που πέρασε ξυστά από το λαιμό μου και καρφώθηκε στην οθόνη, μου υπενθυμίζουν με τον πλέον επώδυνο τρόπο ότι δεν πρέπει να ξεχάσω τα δύο φοβερά παιχνίδια της Christy Marx, τα οποία ο Mark Seibert έντυσε με ατμοσφαιρική μεσαιωνική μουσική. Ξέχασα κανέναν άλλον, μήπως; Ναι, αν κρίνω από τα συνοφρυωμένα πρόσωπα των "κουκουλοφόρων" Barry, Dave και Dee Dee Murry, υπεύθυνων για τα δύο Manhunters, των καλύτερων ίσως adventures της Sierra. Και, καθώς γράφω αυτές τις λέξεις, ο ζημιάρης μάγος Erasmus, κλασική φυσιογνωμία των Quest for Glory (των Corey και Lori Ann Cole), στέλνει το βρωμερό ποντίκι του για να ζευγαρώσει με το πανάκριβο Intellimouse Explorer μου.



Το King's Quest V σηματοδότησε το πέρασμα της Sierra στην εποχή των 256 χρωμάτων.


ΤΟ ΣΗΜΑΔΙ ΤΗΣ ΑΠΟΚΑΛΥΨΗΣ
Η ΝΕΑ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΤΟΥ MAGIC THE GATHERING
Ελατε στην Καισσα και γνωριστε το Magic!
APOCALYPSE
MAGIC
The Gathering®
κάισσα
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ & ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ
Wizards
www.kaissagames.com
ανοικτη γραμμη: 6929165

DUNGEONS & DRAGONS

Εφτασε στους κινηματογράφους!

Εφτασε, επιτέλους, στους κινηματογράφους και προβάλλεται η περιπέτεια "Dungeons & Dragons"! Ναι, δεν διαβάσατε λάθος, το παιχνίδι που επί 25 χρόνια έχει κατακτήσει τις καρδιές των role players θεωρήθηκε αρκετά εμπορικός τίτλος για να γίνει ταινία! Αυτό μας δείχνει τη δύναμη που έχουν τα παιχνίδια ρόλων και ειδικά το D&D στο εξωτερικό.

του Μίλτου Κύρκου



Παρά τις διάφορες Κασσάνδρες που προέβλεπαν την καταστροφή, η παρουσία των Wizards of the Coast στη διεύθυνση της πάλαι ποτέ TSR έχει δώσει μια πρωτοφανή ώθηση στο παιχνίδι και στους κόσμους του, ανανεώνοντάς το και σώζοντάς το από τη λήθη. Εάν αυτή η ανοδική πορεία θα συνεχιστεί και το Dungeons & Dragons θα μπει στην τρίτη δεκαετία ύπαρξής του, δυνατό όσο ποτέ, μένει να φανεί, τα δείγματα όμως είναι πολύ ενθαρρυντικά.

Στην ταινία, όπου ο Τζέρεμι Αϊρονς παίζει το ρόλο του κακού, θα συναντήσουμε τα στοιχεία μιας τυπικής περιπέτειας ρόλων, με τους ήρωες να προσπαθούν να σώσουν τον κόσμο και... να βρουν λίγο παραδάκι. Δεν μπορούμε να πούμε ότι το σενάριο είναι ό,τι πιο πρωτότυπο ούτε ότι έγινε προσπάθεια να φτιαχτεί μια πιο "ώριμη" ταινία για τους μεγαλύτερους σε ηλικία παίκτες του Dungeons & Dragons, εντούτοις είναι μια ταινία ηρωικής φαντασίας, με όμορφα εφέ και δεκάδες δράκους να μάχονται αλλήλους σε μια σκηνή επικής μάχης στο τέλος της. Πολύ καλός είναι και ο Bruce Pain στο ρόλο του κακού πολεμιστή. Η ταινία "Dungeons & Dragons" βλέπεται ευχάριστα από τους λάτρεις του φανταστικού, αλλά σίγουρα θα μπορούσε να αποτελέσει σταθμό εάν οι παραγωγοί της άγγιζαν τις ασύλληπτες ιστορίες που έχουν κάνει το παιχνίδι ρόλων κυρίαρχο τόσα χρόνια.

RPGA GREECE

Μιλώντας για το επιτραπέζιο Dungeons & Dragons, ολοκληρώθηκε η έκτη περιπέτεια της RPGA Greece, της οργάνωσης των role players στην Ελλάδα και ολόκληρο τον κόσμο. Στα καταστήματα Κάισσα των Πλ. Βικτωρίας, Αμαρουσίου και Πειραιά και στης Ψυχής τα Λαμπυρίσματα στο Νέο Κόσμο, οι adventurers επισκέφθηκαν τον πύργο του Δαϊμβέρτου, όπου ήρθαν αντιμέτωποι με μύριους όσους τρωγλοδύτες και άλλα αηδιαστικά πλάσματα προτού συναντήσουν τον μεγάλο Δράκο... Η περιπέτεια, που γράφτηκε από το Χρήστο Κόλια (της κεντρικής Κάισσας), ήταν αρκετά αιμοσταγής, μια και κανείς από τους ήρωες δεν κατάφερε να βρει το περίφημο DragonBane σπαθί που προσέφερε +4 ενάντια σε δράκους!

WARLORD

Ξεκίνησαν τα πρώτα τουρνουά στο επιτραπέζιο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες με τον τίτλο Warlord. Είναι μια παραγωγή της Alderac (AEG) που επιτρέπει στους παίκτες να ηγηθούν μιας φυλής με σκοπό (ποιον άλλο;) να εξοντώσουν τους αντιπάλους τους. Οι πέντε φυλές του παιχνιδιού είναι τα Free Kingdoms, οι Νάνοι, Τα Ελφ (σκοτεινά αυτή τη φορά!), οι Nothrog (πολύ κακοί) και οι Deverenians.
Στο παιχνίδι κάθε παίκτης έχει κάρτες από προσωπικότητες που ανήκουν σε κάποια class (πολεμιστές, rogues, κληρικοί, μάγοι), καθώς και αντικείμενα που αυτοί μπορούν να χρησιμοποιούν.
Ενας πολύ έξυπνος μηχανισμός επιτρέπει στις κάρτες να κατεβαίνουν στο τραπέζι συνέχεια, αλλά να μπαίνουν στη μάχη ανάλογα με το επίπεδό τους, κι έτσι πρέπει πάντα κάποιος να υπολογίζει τις δυνάμεις που έχει και πώς θα τις χρησιμοποιήσει. Τα αντικείμενα είναι ευρέος φάσματος, από healing potions μέχρι όπλα καταστροφής και, φυσικά, υπάρχουν δεκάδες ξόρκια, επικλήσεις, κάρτες αντίδρασης και ειδικών πράξεων που κάνουν το παιχνίδι κάθε φορά διαφορετικό. Ενα παιχνίδι γρήγορης μάχης και σφαγής, χωρίς στοιχεία role playing αλλά με πολλά στοιχεία σύγκρουσης και θανάτου!





ΑΝΟΙΧΤΗ ΓΡΑΜΜΗ

Μην ξεχνάτε: Για κάθε απορία σας για τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας, υπάρχει η ανοιχτή γραμμή επικοινωνίας της Κάισσα στο 6929165. Εκεί θα βρείτε πληροφορίες για τις νέες κυκλοφορίες, για τους κανόνες των παιχνιδιών, για τις διοργανώσεις όλης της Ελλάδας. Φυσικά, υπάρχει και στο Internet η διεύθυνση www.kaissagames.com.



Η RPGA αποτελεί την οργάνωση των gamers στο χώρο των παιχνιδιών ρόλων και οργανώνει στην Ελλάδα τις περιπέτειές της κάθε τρεις εβδομάδες σε όσα καταστήματα φαντασίας έχουν το χώρο και το κοινό. Για να γίνει κάποιος μέλος αρκεί να κατασκευάσει το χαρακτήρα του σύμφωνα με κάποιες βασικές αρχές, και έπειτα μπορεί να συμμετέχει ελεύθερα στις διάφορες περιπέτειες προάγοντάς τον, ανεβάζοντάς τον επίπεδα και γενικά συμμετέχοντας σε μια μεγάλη, παγκόσμια περιπέτεια που διεξάγεται στο χώρο του Greyhawk. Εκεί η Ελλάδα, όπως και οι περισσότερες χώρες, έχει μια δική της περιοχή που φιλοξενεί τις δραστηριότητες των ηρώων της. Τα Bone Marshes του Knurl είναι η αφιλόξενη ελληνική γωνιά. Μέχρι τώρα οι Ελληνες gamers έχουν κατορθώσει να μην υποκύψουν στις επιθέσεις των διάφορων humanoids (orcs, goblins κ.λπ.) και να οργανώσουν κάπως την αντίστασή τους. Υστερα από κάθε περιπέτεια κυκλοφορεί το Journal του Knurl με περιγραφή της ιστορίας και των χαρακτηριστικών στιγμιότυπων! Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την ελληνική "τριάδα" της RPGA κάθε Τρίτη και Πέμπτη στο 8813990, Κάισσα Πλ. Βικτωρίας.

MAGIC ΣΤΗ ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

Οι φίλοι του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Magic: The Gathering που μένουν στη Νέα Σμύρνη και τις γύρω περιοχές τώρα μπορούν να συμμετέχουν σε τουρνουά που γίνονται κοντά στο σπίτι τους! Το κατάστημα Market PC (Τριγλείας 6, Πλ. Περιμένη) διοργανώνει στις 8 Ιουλίου στο Music Café Ιωνία το πρώτο μεγάλο τουρνουά της Νέας Σμύρνης. Στο ίδιο μέρος διοργανώθηκαν ήδη δύο μικρά τουρνουά στο τέλος του Ιουνίου σε μια προσπάθεια οι gamers της Νέας Σμύρνης να αποκτήσουν το δικό τους χώρο και να μπορέσουν να συμμετέχουν και αυτοί άνετα στο οργανωμένο παιχνίδι του Magic, που συντονίζει η Κάισσα. Αφού πρόκειται για ένα ξεχωριστό τουρνουά, τα δώρα προβλέπονται ανάλογα! Για περισσότερες πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 9329247, στο Market PC.

FRIDAY NIGHT MAGIC

Συνεχίζεται και τον Ιούλιο η σταθερή διοργάνωση του Magic: The Gathering με τον τίτλο Friday Night Magic. Κάθε Παρασκευή απόγευμα σε όσα καταστήματα συμμετέχουν στο FNM διεξάγεται ένα μικρό τουρνουά σε όποιο στυλ επιλέγει ο διοργανωτής, με δώρα σπάνιες συλλεκτικές κάρτες που δίνονται μόνο στα FNMs. Πρόκειται για φιλικά και γρήγορα τουρνουά, χωρίς την ένταση του μεγάλου ανταγωνισμού, τα οποία επιτρέπουν στους νέους παίκτες να συγχρωτιστούν με τους παλαιότερους μαθαίνοντας κάποια κόλπα, αλλά και στους παλιούς να δοκιμάσουν τα ιδέες και τις δυνάμεις τους πειραματιζόμενοι πάνω σε νέες τράπουλες. Από αυτόν το μήνα τα τουρνουά θα γίνονται σε κάθε κατάστημα την ίδια ημέρα, την Παρασκευή, μια και αυτό συμβαίνει σε όλο τον υπόλοιπο κόσμο.

ΣΤΑ ΚΑΣΤΡΑ ΤΟΥ ΜΥΣΤΡΑ

Από την Κάισσα και τη σειρά των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας κυκλοφόρησε, εκτός από τον Αρχοντα των Δακτυλιδιών (περισσότερες πληροφορίες για αυτόν στο παρόν τεύχος του περιοδικού), το πολύ φροντισμένο επιτραπέζιο παιχνίδι Στα κάστρα του Μυστρά. Σε αυτό οι παίκτες έχουν στη διάθεσή τους έναν αριθμό από υποτακτικούς (αγρότες, ιππότες, μοναχούς και κλέφτες), τους οποίους τοποθετούν πάνω στο χάρτη του παιχνιδιού. Αυτός ο χάρτης, όμως, φτιάχνεται εκείνη τη στιγμή, με τετράγωνα κομμάτια που προσθέτει κάθε παίκτης συνδέοντάς τα με τα ήδη υπάρχοντα! Ετσι, έχουμε ένα διαρκώς επεκτεινόμενο ταμπλό με πόλεις, αγρούς, δρόμους και μοναστήρια και οι παίκτες ανταγωνίζονται για να τοποθετήσουν στις καλύτερες θέσεις τους (περιορισμένου αριθμού) υποτακτικούς τους προκειμένου να κερδίσουν περισσότερους πόντους. Το εν λόγω παιχνίδι είναι ένα παιχνίδι σκέψης και στρατηγικής πολύ καλής κατασκευής, εξ ολοκλήρου στα ελληνικά (αν και το πρωτότυπο είναι γερμανικό), που μπορεί να προσφέρει μία ώρα διασκέδασης και σπαζοκεφαλιάς σε 2-5 άτομα (παίζεται πολύ καλά και από 2). Ο ξένος τίτλος του ήταν Carcassone, από την πιο σημαντική μεσαιωνική πόλη της Γαλλίας που ήταν κέντρο εμπορίου και βιομηχανίας.



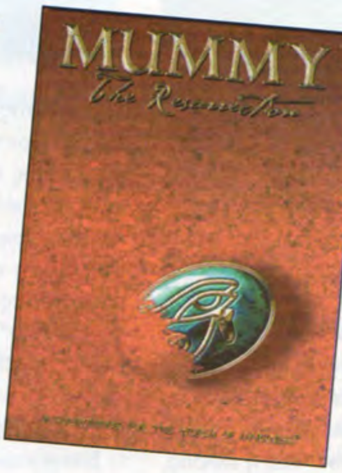


MUMMY: THE RESURRECTION

Το νέο RPG της White Wolf!

Η White Wolf είναι μία από τις πιο γνωστές εταιρείες στον κόσμο των Pen & Paper RPGs και αυτή που έχει δημιουργήσει τους περισσότερους κόσμους: Vampire: The Masquerade, WereWolf: The Apocalypse, Hunter: The Reckoning, Mage: The Ascension, Wraith: The Oblivion και πολλούς άλλους. Στη στρατιά των κόσμων που έχει δημιουργήσει, έρχεται να προστεθεί ένα ακόμα παιχνίδι, το Mummy: The Resurrection, ένα παιχνίδι αρκετά πρωτότυπο, πολύ μυστηριώδες και τρομερά εθιστικό.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM



Η χρονιά 2001 για τη White-Wolf έχει βαπτιστεί Year Of The Scarab, χάρη στο Mummy: The Ressurection, το οποίο ουδεμία σχέση έχει με την ομώνυμη ταινία που πέρασε από όλες τις κινηματογραφικές αίθουσες. Στο εν λόγω παιχνίδι οι μούμιες δεν είναι τυλιγμένες στους επιδέσμους ούτε το δέρμα τους είναι σαρακιασμένο ή πέφτει μόλις φυσήξει ο αγέρας. Η εμφάνισή τους είναι κανονική -ανθρώπινη- και υπηρετούν τον Οσιρι, τον αρχαιότερο και ισχυρότερο Θεό της Αιγύπτου, το Θεό του Κάτω Κόσμου.



Πώς γίνεται, όμως, κάποιος μούμια; Η κύρια αιτία είναι ο άδοξος, πρόωρος θάνατος, που σου αφαιρεί την ευκαιρία να εκπληρώσεις τον άσβεστο πόθο σου. Ετσι, η ψυχή του πεθαμένου φεύγει ανικανοποίητη για τη χώρα των Νεκρών και ποθεί να επιστρέψει... Κάπου εκεί η ψυχή αυτή συγχωνεύεται με μία αρχαία αιγυπτιακή ψυχή και μέσω μιας ιερής τελετής στον κόσμο των Νεκρών μαζί πλέον επιστρέφουν στον κόσμο των Ζωντανών. Δίνεται, λοιπόν, στον ήρωα μια δεύτερη ευκαιρία για ζωή, με αντίτιμο την προσφορά υπηρεσιών ως αγγελιαφόρου και στρατιώτη του Οσιρι.

Ακόμα και στους "πρόποδες" του θανάτου, το να δεχτεί κάποιος την αθανασία δεν είναι εύκολο (προσωπικά θα το δεχόμουν, χωρίς δεύτερη συζήτηση). Η μεταμόρφωση του ήρωα από θνητό σε αθάνατο αλλάζει τελείως το χαρακτήρα και την ιδιοσυγκρασία του, ενώ η οπτική του για τη ζωή διευρύνεται και ανακαλύπτει νέα μυστηριώδη πράγματα.

Οπως βλέπετε, το Mummy έχει καλό σεναριακό υπόβαθρο και, όπως και στα υπόλοιπα P&P RPGs της ίδιας εταιρείας, η βάση δίνεται στο Role Playing και όχι στη μάχη, τα αντικείμενα και τους κανόνες (δεν είναι σε δεύτερη μοίρα τα προαναφερόμενα, απλώς η προσοχή εστιάζει στο πρώτο). Κλείνοντας, να αναφέρω για τους φανατικούς της White Wolf ότι αναμένεται το Exalted, το νέο P&P RPG της εταιρείας, το οποίο καλώς εχόντων των πραγμάτων θα γίνει ανάρπαστο... Μπορείτε να δείτε ένα δείγμα από τους κανόνες και το σύστημα παιχνιδιού του Exalted στο site www.white-wolf.com. Ως τον επόμενο μήνα, καλό Role Playing, καλό Card Gaming. Θα είμαστε και πάλι μαζί τον Αύγουστο για να ανακαλύψουμε νέους κόσμους!

Πρόγραμμα Fantasy Shop

ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ ΙΟΥΛΙΟΥ

Σάββατο 30/6: Warhammer 40k Tournament
Κυριακή 1/7: Warhammer 40k Tournament & Vampire (card game) Tournament
Σάββατο 7/7 & Κυριακή 8/7: Warhammer fantasy Tournament
Σάββατο 14/7: Vampire RPG Intro
Κυριακή 15/7: Magic The Gathering Tournament (Type 1)
Σάββατο 21/7: Vampire RPG Intro
Κυριακή 2/7: Young Jedi Tournament και D&D Tournament

- Κάθε απόγευμα DEMO GAMES στο STAR WARS CARD GAME!
- Κάθε Παρασκευή LIVE ROLE PLAYING VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ!
- Και στο Fantasy Shop της Κηφισιάς κάθε Παρασκευή FRIDAY NIGHT MAGIC!

FORGOTTEN REALMS CAMPAIGN SETTING



Καλώς ήρθατε στο Faerun, έναν κόσμο με δυνατή μαγεία, τρομερά τέρατα, αρχαία ερείπια και κρυμμένα θαύματα. Από τα απαγορευμένα δάση των Silver Marches έως τις πόλεις της Inner Sea, το Faerun περικλείει αστραφτερά βασίλεια, ερήμους γεμάτες με τέρατα, τεράστιες σπηλιές και απειλητικά φρούρια. Το Forgotten Realms Campaign Setting παρουσιάζει τον πιο περιεκτικό κόσμο που έχει εκδοθεί ποτέ. Στο βιβλίο θα βρείτε μεταξύ άλλων ένα νέο, μεγάλο έγχρωμο χάρτη του Faerun, δεκάδες νέες φυλές, feats και prestige classes για τους χαρακτήρες σας, το πάνθεον του Faerun, με πάνω από 100 θεότητες και δυνάμεις, περιοχές που αναλύονται με μεγάλη λεπτομέρεια, νέα τέρατα, μυστηριώδεις πόλεις και δύο μικρές περιπέτειες για να ξεκινήσετε το campaign σας.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast | **16.000 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

D20 ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ



Τέσσερις μικρές D20 περιπέτειες που μπορούν να παιχθούν μεμονωμένα ή να ενσωματωθούν σε κάποιο campaign. Οι περιπέτειες είναι στα αγγλικά:

- Princes, Thieves & Goblins (3-5 χαρακτήρες επιπέδων 4-6),
- Illusionist's Daughter (3-5 χαρακτήρες επιπέδων 4-6)
- Temple of the Iron Codex (3-5 χαρακτήρες επιπέδων 7-10)
- Dawn of the Serpent (3-4 χαρακτήρες επιπέδων 5-7).

Ενα προϊόν της Alderac Entertainment Group | **1.200 δρχ. η καθεμία** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

KINGDOMS OF KALAMAR CAMPAIGN SETTING



Το βιβλίο περιγράφει έναν κόσμο με πανίσχυρη μαγεία, περίεργες φυλές, θανάσιμες πολιτικές κινήσεις, στρατούς που συγκρούονται, ήρωες, δολοπλόκους κακοποιούς, φανταστικούς θεούς και τους πιστούς τους, αρχαίες γλώσσες, κρυφές ομάδες δύναμης και πολλά, πολλά άλλα... Για να δημιουργηθεί η τοπογραφία, ο πληθυσμός, οι στρατοί, οι πόλεις και οι νόμοι του κόσμου έγινε γεωγραφική και ιστορική μελέτη. Από τα βάθη της μυστηριώδους ζούγκλας Vohven μέχρι την τεράστια σαβάνα του Drhokker, αυτό το βιβλίο των 272 σελίδων περιγράφει κάθε βασίλειο, κάθε φυλή και τοπογραφικό στοιχείο. Επίσης, περιλαμβάνει και έναν πανέμορφα ζωγραφισμένο χάρτη με το ανατολικό και το δυτικό κομμάτι της ηπείρου, ο οποίος μοιάζει με έργο τέχνης και δικαίως έχει χαρακτηρισθεί ως ο πιο ωραίος χάρτης που έχει κυκλοφορήσει ποτέ στην αγορά.

Ενα προϊόν της Kenzer Company | **15.750 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

MAGIC: THE GATHERING - APOCALYPSE



Η τελευταία συλλογή του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Magic: The Gathering έχει 143 νέες κάρτες όπως τις Desolation Angel, Anavolver, Minotaur Illusionist και Last Stand. Κυκλοφορεί σε 4 διαφορετικές προκατασκευασμένες τράπουλες με 60 κάρτες - Burial (άσπρη, μαύρη, πράσινη), Pandemonium (rainbow), Swoop (πράσινη, μπλε) και Whirlpool (μπλε, κόκκινη) και σε booster με 15 κάρτες. Το σημάδι της Αποκάλυψης έφτασε!!!

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast

Προκατ/μένη τράπουλα:	4.100 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα
Booster:	1.300 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα

WARHAMMER: DARK ELF WARRIORS



Το περιεχόμενο αυτού του κουτιού μπορεί να συναρμολογηθεί σε ένα regiment με 16 Dark Elf Warriors που είναι οπλισμένοι με δόρατα ή βαλλίστρες. Αυτά τα πλαστικά μοντέλα παρέχονται ασυναρμολόγητα και άβαφα. Κόλλα, μπογιά και σκηνικό δεν περιλαμβάνονται. Το περιεχόμενο του κουτιού μπορεί να είναι διαφορετικό από αυτό της φωτογραφίας. Σίγουρα πρόκειται για ένα απαραίτητο προϊόν για κάθε πιστό φίλο του Warhammer. Καλό βάψιμο (α, και στείλτε μας καμιά φωτογραφία από τις αγαπημένες σας μινιατούρες).

8.880 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Games Workshop*

POOL OF RADIANCE



Εκεί όπου τα elves έχτισαν την αστραφτερή πόλη του Myth Drannor τώρα υπάρχουν δαίμονες και διάβολοι που ψάχνουν για θύματα. Ενα αρχαίο κακό κοιμάται κάτω από τις χορταριασμένες πέτρες περιμένοντας αυτούς που είναι ανόητοι να το πλησιάσουν. Γενναίοι ξιφομάχοι, αθόρυβοι κλέφτες και ικανοί μάγοι έχουν βρει το τέλος τους μέσα στα τείχη του Myth Drannor, αλλά οι μαγικοί θησαυροί της πόλης δελεάζουν ακόμα τους ήρωες. Με το όνειρο της απεριόριστης μαγικής δύναμης, το Cult of the Dragon έχει δημιουργήσει ένα μυστικό φρούριο στην "καρδιά" των ερειπίων. Χρησιμοποιώντας τη δύναμη της διεφθαρμένης pool of radiance έχει στόχο να υποδουλώσει όλο το Faerun, εκτός και αν μια ομάδα γενναίων ηρώων το σταματήσει... Το Pool of Radiance είναι μια D20 περιπέτεια για τέσσερις χαρακτήρες, 6ου επιπέδου. Το βιβλίο είναι γραμμένο στα αγγλικά.

7.200 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast*

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΣΤΑ ΚΑΣΤΡΑ ΤΟΥ ΜΥΣΤΡΑ



Οι παίκτες αναπτύσσουν την περιοχή του Μυστρά και μοιράζουν τους ακολούθους τους στους δρόμους, στις πολιτείες, στα μοναστήρια και τους αγρούς. Η ικανότητα των παικτών στην ανάπτυξη της περιοχής και τη χρήση των κλεφτών, ιπποτών, γεωργών και καλογέρων θα καθορίσει το νικητή. Η ανάπτυξη γίνεται με την τοποθέτηση τετράγωνων εδάφους. Σε κάθε γύρο η περιοχή μεγαλώνει, καθώς οι παίκτες επεκτείνονται και προσθέτουν δρόμους, αγρούς, πόλεις και μοναστήρια. Ο σοφός παίκτης θα σχεδιάσει τις κινήσεις του και θα τους τοποθετήσει όταν και όπου πρέπει, για να κερδίσει περισσότερους πόντους. Για 2-5 παίκτες. Ηλικία: 10+. Χρόνος παιχνιδιού: Περίπου 30 λεπτά. Ιδιαίτερα καλό για δύο παίκτες. Περιεχόμενα: 72 τετράγωνα εδάφους, 1 ταμπλό βαθμολογίας, 40 ακόλουθοι σε πέντε χρώματα, 1 βιβλιαράκι οδηγιών. Το παιχνίδι είναι στα ελληνικά.

4.990 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Κάισσα*

DUNGEON & DRAGONS SUPPLEMENT: DUNGEONS



Τα μπουντρούμια και οι κατακόμβες είναι ένα βασικό κομμάτι κάθε φανταστικού παιχνιδιού, αλλά υπάρχουν πολύ περισσότερα από απλούς πέτρινους διαδρόμους και τυχαία τέρατα. Αυτό το βιβλίο περιέχει πάρα πολλά κόλπα, συμβουλές και κανόνες για να σας βοηθήσουν να κάνετε τα δικά σας μπουντρούμια. Θα σας δείξει πώς να τα σχεδιάσετε και να τα κατασκευάσετε, περιγράφει δε τα διαφορετικά είδη μπουντρουμιών, δίνει συμβουλές για το πώς θα επιβιώνουν οι παίκτες στα επικίνδυνα αυτά μέρη και πολλούς νέους κανόνες, ξόρκια, τέρατα και μαγικά αντικείμενα. Το βιβλίο είναι ένα βοήθημα για το παιχνίδι Dungeons & Dragons.

9.000 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Alderac Entertainment Group*

CLANBOOK: FOLLOWERS OF SET



Οι Followers Of Set είναι μία clan που τα μέλη της δεν δένονται μεταξύ τους μόνο με τα δεσμά του αίματος, αλλά και με πολύ έντονη πίστη. Οι ιερείς τους έχουν την ικανότητα και τη δύναμη με τα μαγικά ξόρκια τους να διαλύσουν το μυαλό ενός Lesser Vampire. Θεωρούν ότι είναι οι απόγονοι ενός πανίσχυρου θεού και προαναγγέλλουν τον ερχομό του στον κόσμο αυτό! Ψεύδονται ή όχι; Οχι; Μπορείτε να το αποδείξετε; Μια εξονυχιστική αναφορά στα έθιμα, τις τελετές, το δόγμα και τις φιλοσοφίες της clan Of The Serpent. Νέες δυνάμεις, γνώσεις, συμπεριφορά απέναντι στις άλλες clans. Τα άπαντα των Setite's στο νέο Clan Book για το Vampire: The Masquerade.

Clanbook για το Vampire: The Masquarade.

6.000 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: White Wolf

DEMONS AND DEVILS



Το νέο δημιούργημα της Sword & Sorcery/Necromancer Games, για D&D 3rd edition, σας περιμένει στα ράφια του Fantasy Shop! Στο βιβλίο αυτό θα βρείτε τρία Dungeons - περιπέτειες τις οποίες μπορεί να χρησιμοποιήσει ο DM για να "κρύψει" σημαντικά μαγικά αντικείμενα που θέλουν οι παίκτες του να αποκτήσουν (Holy Avenger, Sphere Of Annihilation κ.λπ.). Το The Sorceress Citadel είναι το πρώτο Dungeon για χαρακτήρες 9+ Level, το δεύτερο είναι το Ras Evil Grin για 11+ Level χαρακτήρες και τελευταίο - και φαρμακερό - το The Pit Of Despair. Ενα βιβλίο, ορδές δαιμόνων, 3 φανταστικά Dungeons που κρύβουν 3 πανίσχυρα μαγικά αντικείμενα της επιλογής του DM. Ηρθε η ώρα να συναντήσουν οι παίκτες σας την πρόκληση που τους ταιριάζει!

Τρεις περιπέτειες για Dungeons & Dragons, 3rd Edition.

3.600 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: Necromancer Games

AKASHIC BROTHERHOOD



Και πολεμιστές και φιλόσοφοι, οι Μάγοι της Akashic Brotherhood κουβαλούν χιλιάδες χρόνια εμπειρίας και τελειότητας στις πολεμικές τέχνες και τη φιλοσοφία της παράδοσης. Οπως λέει και η φιλοσοφία τους, καθένας πρέπει να πολεμάει για την πραγματική αρετή και όχι για να παθιάζεται με τη βία και το θάνατο. Πώς μπορούν οι νέοι Μάγοι να πολεμήσουν για έναν κόσμο ανεξαρτητοποιημένο από την αξιολύπητη τεχνολογία, καθώς παράλληλα προσπαθούν να διαφωτιστούν εν ειρήνη; Πρόκειται για ένα ερώτημα του οποίου αξίζει να βρείτε την απάντηση. Πού θα βρείτε την απάντηση; Μα, φυσικά, στο νέο αυτό βιβλίο, με τις εκατό απολαυστικές σελίδες για τον κόσμο του Mage: The Ascension.

Sourcebook για το Mage: The Ascension.

6.000 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: White Wolf

PREDATOR & PREY: JUDGE



Ο Douglas Sands είναι ένας μεσήλικας, στέλεχος εταιρείας, του οποίου η ζωή είναι γεμάτη απογοήτευση. Πρόσφατα είδε έναν συνεργάτη του ζωντανό... ενώ θα έπρεπε να βρίσκεται στον τάφο! Τώρα αρχίζει και βλέπει το μυστήριο που κρύβεται πίσω από τον κόσμο αυτό και όλες τις δυνάμεις τους σκότους που κινούν τα νήματα, και θέλει να αποδώσει την τιμωρία, να γίνει ο κριτής των τεράτων... αλλά παράλληλα και του εαυτού του. Επιπλέον, ο Sands πρέπει να αντιμετωπίσει και τα δικά του σφάλματα, που εμφανίζονται το ένα μετά το άλλο μπροστά του. Η δεύτερη - από τις έξι - απολαυστική νουβέλα της σειράς Predator & Prey για το Hunter.

Νουβέλα για το Hunter: The Reckoning.

2.400 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: White Wolf

STAR WARS
CARD GAMES

Η ΔΥΝΑΜΗ ΕΙΝΑΙ ΜΑΖΙ ΣΟΥ !!!

Young Jedi

Star Wars

Jedi Knights



Κεντρική Διάθεση Εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος- Fantasy Shop

•Δροσίνη & Δ.Κυριακού 16 Κηφισιά Τηλ. 8016041

•3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας,Τηλ. 8231072

CONSOLE CLUB Γρυπάρη 53 τηλ:9596262

Fantasy Shop

•Solaris, -Μπόταση 6, Αθήνα Τηλ: 3841065 • Inforama Center -Πατησίων 302 Α Τηλ:2281993 • Τζέμα -Αλκιβιάδου 138-140, Πειραιάς Τηλ: 4227664 Δρυίδης -Μαρίνου Αντίπα 7 Ν.Ηράκλειο • Start Game -Σοφοκλή Βενιζέλου 93 Τηλ:9943809 • Virus Console Club -Κανάρη 5 Καλαμάκι Τηλ: 9847210• Βόλος:• Block Blaster -Γαλλίας 53, Τηλ: 0421-28782 •ΠΑΤΡΑ:Παπασωτηρίου-Discovery Μαίζωνος 58 Τηλ. 0610624916 Ρεθύμνο: •Console Club Ρεθύμνου Τηλ.: 5326767 -Κ. Παρρεν Σιλανού 9 Θεσσαλονίκη: • Η Αγνωστη Καντάθ Δ. Γούναρη 47 Τηλ. 031 249090.

Net hobbies

Και νόμιζα ότι έκανε ζέστη τον Ιούνιο... Δεν αντέχω άλλο, ούτε για μπάνιο δεν συμφέρει να πας, αφού ώσπου να φτάσεις στη - γεμάτη κόσμο - παραλία έχεις γίνει παπί στον ιδρώτα κι έπειτα τα ίδια πάλι στο γυρισμό. Σπίτι μου, σπιτάκι μου, λοιπόν, και μπάνια από Σεπτέμβριο. Εκτός, βέβαια, και αν κάποιος τυχερός την έχει "κάνει" για το εξοχικό του, το χωριό του ή το νησί του, οπότε μπορεί να απολαμβάνει καθημερινά τη θάλασσα. Αλίμονο σε εμάς τους άμοιρους που μείναμε πίσω στο κλεινόν άστυ...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@otenet.gr

Λίγες μέρες πριν να ξεκινήσω την εξερεύνησή μου στο Διαδίκτυο προκειμένου να βρω υλικό προς παρουσίαση για τη στήλη "Net Hobbies", έλαβα ένα e-mail από το φίλο του περιοδικού PiccoloEX (όχι, δεν πρόκειται για τον γνωστό συντάκτη Piccolo-Παναγάκη, απλή συνωνυμία), ο οποίος με παρακάλεσε να παρουσιάσω σε αυτό τεύχος τα Anime/Manga, ένα hobby που δεν είναι τόσο διαδεδομένο στην Ελλάδα, και μέσω της στήλης να μεταδώσω την "αρρώστια" και σε άλλους αναγνώστες. Anime/Manga αποκαλείται η ιαπωνική τεχνοτροπία σχεδιασμού κινούμενων σχεδίων (τα χαρακτηριστικά μεγάλα μάτια, τα πεταχτά μαλλιά, τα παράξενα οβάλ πρόσωπα). Χαρακτηριστικά παραδείγματα Anime/Manga αποτελούν η σειρά κινούμενων σχεδίων Dragon Ball Z, το Pokemon, τα γραφικά που χρησιμοποιούνται στη σειρά παιχνιδιών Final Fantasy, καθώς και τα γραφικά της ταινίας που σύντομα θα κυκλοφορήσει. Επειδή, λοιπόν, δεν υπάρχει η κατάλληλη προώθηση για την ανάπτυξη αυτού του hobby εν Ελλάδι αποφάσισα, μετά την προτροπή του PiccoloEX, να κάνω μια μικρή αλλά περιεκτική αναφορά σε αυτό.

Το δεύτερο και τελευταίο hobby που θα παρουσιάσω σε αυτό το τεύχος είναι το Dungeons & Dragons. Τόσο η ταινία όσο και η κυκλοφορία του νέου Campaign Setting για Forgotten Realms μου έδωσαν το έναυσμα να κάνω ακόμα μία αναφορά σε αυτό το hobby που διαρκώς αναπτύσσεται στην Ελλάδα. Πρόσφατα έσπευσα να αποκτήσω το νέο Campaign Setting για τον αγαπημένο μου κόσμο (τα Forgotten Realms) και έπειτα από αρκετές μέρες σκληρής και επίπονης μελέτης κατόρθωσα να ενημερωθώ για τις εξελίξεις που συνέβησαν ανάμεσα στα δύο Campaign Settings.



www.planetname.com για τους Dragon Ball-Ζάδες.

ANIME/MANGA

Προκειμένου να κάνει τη ζωή μου ακόμα πιο εύκολη, ο λατρευτός PiccoloEX μου έστειλε μερικές διευθύνσεις που ασχολούνται με Anime/Manga (το "PC-Master" βγάζει τα καλύτερα παιδιά). Η πρώτη διεύθυνση είναι η **http://www.planetnamek.com** και ασχολείται κατά κύριο λόγο με τη σειρά Dragon Ball Z, η οποία έχει κλείσει τα 10 χρόνια επεισοδίων στο εξωτερικό! Η σειρά αυτή, αν δεν με απατά η μνήμη μου, προβάλλεται από το Star Channel τα πρωινά του σαββατοκύριακου. Πρόκειται για μια ομάδα ανθρώπων και μη, οι οποίοι είναι άριστοι γνώστες των πολεμικών τεχνών και παράλληλα είναι ικανοί να χειρίζονται την Ενέργεια. Με αυτόν τον τρόπο αποκτούν υπερφυσικές δυνάμεις και υπερασπίζονται τον πλανήτη από τις δυνάμεις του κακού που θέλουν να τον καταστρέψουν. Στο site θα βρείτε FAQ, πολλές φωτογραφίες, αναλυτική περιγραφή των επεισοδίων, fora και εγκυκλοπαίδεια με αλφαβητικές καταχωρίσεις.

Η δεύτερη διεύθυνση είναι η **http://www.anipike.com**, όπου είναι καταχωρισμένα ανάλογα με το περιεχόμενό τους και με αλφαβητική σειρά διάφορα links για το συγκεκριμένο hobby. Θα βρείτε links για νέα και παλιά Anime, sites με γραφικά και φωτογραφίες τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε, fun clubs για να γίνετε μέλη, προσωπικές σελίδες χομπίστων, on-line stores, ακόμα και φανταστικά μυθιστορήματα. Ολα αυτά στα αγγλικά φυσικά.

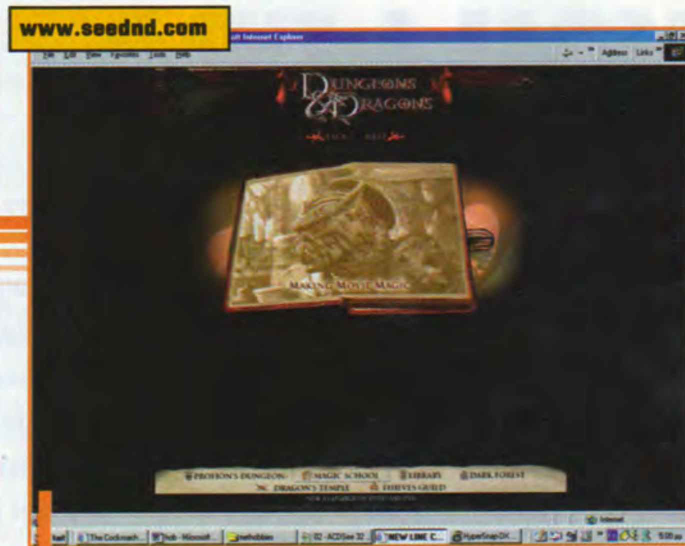
Στο site **http://www.ex.org** θα βρείτε ένα on-line magazine για Anime και Manga, με reviews και previews βιβλίων, κινούμενων σχεδίων και παιχνιδιών βασισμένα στο είδος αυτό. Αρκετά καλό site, αλλά με πιο ανοργάνωτο υλικό είναι το **http://www.topmanga.com**. Στη σελίδα **http://www.animeondvd.com** θα βρείτε αρκετά links σχετικά με το χώρο και νέα όσον αφορά στην κυκλοφορία ταινιών και σειρών Anime/Manga.

Δυστυχώς, όπως πολύ σωστά μου είχε

On-line On-line On-line On-line On-line O



Η κεντρική σελίδα των Forgotten Realms από τη Wizards Of The Coast.



Στο επίσημο site της ταινίας θα βρούμε το trailer και πολλές ενδιαφέρουσες πληροφορίες.

αναφέρει ο PiccoloEX, στην Ελλάδα το hobby αυτό δεν είναι ούτε καν στα σπάργανα. Οσο και να έψαξα σε ελληνικές μηχανές αναζήτησης δεν βρήκα ούτε μία σελίδα η οποία να είναι αποκύημα Ελλήνων χομπίστων του είδους. Σε περίπτωση που κάτι, κάπου, κάπως μου έχει ξεφύγει αναφορικά με τα ελληνικά sites για Manga, παρακαλώ να μου στείλετε e-mail προκειμένου να το αναρτήσω σε επόμενο τεύχος.

DUNGEONS & DRAGONS

http://www.wizards.com/forgottenrealms/welcomex.asp είναι η σελίδα η οποία έχει αφιερώσει η Wizards Of The Coast στο πιο επιτυχημένο Campaign Setting για D&D, το οποίο υπάρχει από το 1987 παρακαλώ. Πέραν της αναφοράς στο νέο βιβλίο (320 σελίδων), θα βρείτε και αρκετό υλικό το οποίο δεν μπορείτε να αντλήσετε από πουθενά αλλού. Στην δεξιά πλευρά της οθόνης, μάλιστα, υπάρχει ένα δελτίο καιρού για τη Waterdeep, City Of Splendors και η φάση στην οποία βρίσκεται το φεγγάρι (Selune). Επίσης, μπορείτε να κατεβάσετε αρκετά αρχεία με extra πληροφορίες για τα Forgotten Realms (όπως το More Of The Divine, το οποίο περιγράφει όλους τους Θεούς που δεν αναλύονται στο κανονικό βιβλίο). Η σελίδα ανανεώνεται συχνά και όσοι ασχολείστε με τον μαγικό αυτό κόσμο καλά θα κάνετε να τη βάλετε και ως Home Page :).

Δεν πιστεύω να μην έχετε πάει (ή τουλάχιστον να θέλετε να πάτε) να δείτε την ταινία "Dungeons & Dragons" που κυκλοφόρησε πριν από περίπου έναν μήνα; Η πρώτη ταινία που ασχολείται με το χώρο του D&D πήγε σχετικά καλά και τώρα κυκλοφόρησε σε Video και DVD. Υπάρχουν δύο διευθύνσεις για την ταινία: Η πρώτη είναι **http://www.seednd.com** η οποία είναι η επίσημη σελίδα από την New Lines Cinema, ενώ τη δεύτερη μπορείτε να τη βρείτε μέσω link στα αριστερά της σελίδας από το site της Wizards Of The Coast για το D&D (**www.wizards.com/dnd**), το οποίο είναι και το καλύτερο από τα δύο. Υπάρχουν αρκετές φωτογραφίες, ένα trailer για να κατεβάσετε, συνεντεύξεις και background πληροφορίες γενικά για τη δημιουργία της ταινίας καθώς και για το σκηνοθέτη της, ο οποίος είναι ένας από τους καλύτερους Dungeon Masters της Ευρώπης.

http://www.rpg-e.com/enworld. Πρόκειται για μια πολύ καλά σχεδιασμένη σελίδα, η οποία κάνει παρουσιάσεις όλων των σχετικών προϊόντων με τις εταιρείες που εκδίδουν υλικό για το D&D και το D20 System. Οπότε προτού πάτε να αγοράσετε ένα οποιοδήποτε προϊόν, δεν θα ήταν άσχημη ιδέα να διαβάζατε πρώτα μερικές πληροφορίες για αυτό. Επίσης, η σελίδα αυτή περιέχει εκτενή κατάλογο με περιπέτειες και αναλυτική περιγραφή τους, καθώς και links για το πού μπορείτε να βρείτε αυτές τις περιπέτειες. Ενα αρκετά καλό site για τους απανταχού Dungeon masters.

Στη διεύθυνση **www.rpgsheets.com** μπορείτε να κατεβάσετε μια μεγάλη γκάμα από φύλλα για τους χαρακτήρες σας. Ακόμα υπάρχει και ειδικό φύλλο για τον game master, προκειμένου να σημειώνει τα στατιστικά των παικτών. Πέραν όμως από τον Sheets, υπάρχουν πολλές ακόμα πληροφορίες και links χρήσιμα τόσο για DMs όσο και για παίκτες. Μη χάσετε αυτή τη σελίδα, γιατί θα χάσετε :P.

Αλλο ένα "Net Hobbies" έφτασε στο τέλος του. Τον επόμενο μήνα θα είμαστε και πάλι μαζί. Οσοι από εσάς έχετε να μου προτείνετε κάποιο hobby, παρακαλώ μη διστάσετε να μου στείλετε με e-mail στο DuMmWiaM@ otenet.gr την πρότασή σας και θα αναλάβω εγώ τα υπόλοιπα :).

PC

Αλλόκοτα hobbies

Στο Διαδίκτυο ανακαλύπτει ο χρήστης πολλά περίεργα πράγματα. Ενα από αυτά είναι οι "συλλέκτες κατσαριδών". Μην παραξενεύεστε, είναι και αυτό ένα χόμπι. Οι συλλέκτες του συμπαθέστατου αυτού ζωυφίου εντοπίζονται κυρίως στην Αμερική (πού αλλού;) και "μαζεύουν" κατσαρίδες απ' όλο τον κόσμο, ζωντανές και ψόφιες, μεγάλες και μικρές, οποιουδήποτε είδους. Εχουν δημιουργήσει μάλιστα κατηγορίες για να τις ξεχωρίζουν. Για παράδειγμα, η "Κατσαρίδα της Νέας Υόρκης" είναι από τις μεγαλύτερες και πιο "όμορφες", σύμφωνα πάντα με τους ειδικούς. Τώρα που έρχεται το καλοκαίρι μπορείτε και εσείς να ξεκινήσετε τη συλλογή σας... Εγώ το έχω κάνει ήδη!

On-line On-line On-line On-line On-lin

KAILLERA

Mame Multiplayer!

Σε αυτό το τεύχος θα επιχειρήσουμε ένα "πάντρεμα" του on-line gaming με τον emulator MAME. Ετσι, ο τίτλος του θέματός μας θα μπορούσε κάλλιστα να γίνει "On-Line MAMEing". Βέβαια, δεν δίνει το ίδιο το MAME τη δυνατότητα στο χρήστη να παίξει multiplayer, αλλά το Kaillera, ένα ειδικό client προγραμματάκι που επιτρέπει στο χρήστη του MAME να συνδεθεί με κάποιον server και να παίξει το αγαπημένο του arcade παιχνίδι με ζωντανό αντίπαλο ή σύμμαχο! Ενας τέτοιος server υπάρχει και στην Ελλάδα και μας τον προσφέρουν η DigiCon, το GameWeb και το "PC Master".

του Νίκου DuMmWiam Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.GR

Προτού ξεκινήσω την παρουσίαση, να αναφέρω ότι την ιδέα για την παρουσίαση του Kaillera στη στήλη "On-Line Gaming" την πήρα από το άρθρο της Ζωής Βελζεβούλ Μαρμαρά στο τεύχος Ιουνίου. Μια πιο πρακτική μορφή του άρθρου, με εύχρηστα links, μπορείτε να βρείτε και στο GameWeb (www.GameWeb.gr).

Το MAME (Multiple Arcade Machine Emulator) είναι ένα πρόγραμμα εξομοίωσης παλιών και νέων παιχνιδιών, από Amstrad 6128 και Spectrum, μέχρι τα coin ops (τα ουφάδικα). Κλασικά παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών αποτελούν τα: Arcanoid, Bombjack, Golden Axe, Alien Invaders, Tetris, Bubble Bubble, Street Fighter, Cabal, Samurai Shodown I-IV, Pang και το Mortal Kombat. Προκειμένου να παίξετε ένα παιχνίδι που υποστηρίζει το MAME, πρέπει να διαθέτετε τη ROM του. ROMs παιχνιδιών για MAME μπορείτε να κατεβάσετε από το Internet. Αφού κατεβάσετε το αρχείο ROM (πρέπει να είναι σε zipped μορφή), πρέπει να το βάλετε στο directory ROMs, εκεί όπου έχετε εγκαταστήσει το MAME. Προσοχή! Δεν χρειάζεται να δημιουργήσετε νέο directory με το όνομα του παιχνιδιού. Ολα τα παιχνίδια για MAME πρέπει να είναι "χύμα" μέσα στο directory ROMs, προκειμένου να τα βρίσκει το MAME και να μπορείτε να τα παίξετε. Επίσης, το όνομα του zipped αρχείου κάθε παιχνιδιού πρέπει να συμφωνεί με το όνομα του MAME (διότι έχει συγκεκριμένη λίστα με ονόματα αρχείων που ψάχνει).

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Το πρώτο και βασικό βήμα είναι να κατεβάσετε την έκδοση του MAME που περιέχει το Kaillera. Σε περίπτωση που δεν την έχετε προμηθευτεί, μπορείτε να την κατεβάσετε από τη διεύθυνση **http://www.gameweb.gr /downloads/mame32b15ka084.exe**. Με το που πληκτρολογήσετε αυτή τη διεύθυνση, αυτόματα θα αρχίσει το downloading (το αρχείο είναι 2,4MB, θα το κατεβάσετε γρήγορα). Μόλις ολοκληρωθεί το αρχείο, εγκαταστήστε το. Σε περίπτωση, τώρα, που έχετε το MAME, περάστε ό,τι ROMs διαθέτετε στο directory ROMs της τελευταίας έκδοσης του MAME που μόλις εγκαταστήσατε. Οπως προαναφέραμε, σε περίπτωση που δεν έχετε ROMs, μπορείτε να τις κατεβάσετε από το Internet και να τις τοποθετήσετε στο directory ROMs του MAME στο σκληρό δίσκο σας. ROMs για το





Η Ζωή Belzeboul Μαρμαρά παίζει αποκλειστικά με Liu Kang... και πάντα χάνει. Χεχε, μόνο για Web design είναι αυτή η κοπέλα. Κρίμα, κρίμα...

On-line On-line On-line On-line On-line O

Net gaming news

Το on-line adventure Banja (www.banja.com) που είχα παρουσιάσει πέρσι απέκτησε νέο επεισόδιο και έτσι φτάνει συνολικά τα έξι! Νέοι γρίφοι και ένα καινούριο παιχνιδάκι προστέθηκαν, πάντα στο ίδιο στυλ με τα χαριτωμένα Flash-αριστά γραφικά. Οσοι δεν έχετε παίξει το συγκεκριμένο παιχνίδι, πηγαίνετε στην προαναφερόμενη διεύθυνση και απολαύστε το.

Η στήλη "On-Line Gaming" μας φέρνει πιο κοντά! Αυτό είναι το σύνθημα... Πάμε όλοι μαζί, με βήμα ταχύ! Προς τι τέτοιος ενθουσιασμός; Στο προηγούμενο τεύχος στη στήλη "On-Line Gaming" είχα παρουσιάσει το EverQuest Scars Of Velious. Συγκεκριμένα, είχα αναφέρει ότι σε έναν από τους servers του EverQuest (τον Morelle-Thule) υπάρχει μια μικρή κοινότητα από Ελληνες, οι οποίοι σκέφτονται να ετοιμάσουν και guild. Λίγες μέρες μετά την κυκλοφορία του τεύχους, έλαβα ένα e-mail από το φίλο του περιοδικού Γιάννη Κασσιμάτη, ο οποίος με ενημέρωσε ότι και στον server Terris-Thule υπάρχουν αρκετοί Ελληνες παίκτες, οι οποίοι μάλιστα ανήκουν σε ένα guild που λέγεται Ariadnes Clew (Ο μίτος της Αριάδνης), το οποίο όμως δεν αποτελείται αποκλειστικά από Ελληνες. Επειτα από μερικά e-mails κατάφερα να γνωριστούν οι παίκτες των δύο servers και τώρα ζητούν από τους υπεύθυνους μεταφορά χαρακτήρων, ούτως ώστε όλοι οι Ελληνες να βρίσκονται στον ίδιο server. Αυτή είναι στήλη... Ενώνει τους on-line gamers :).

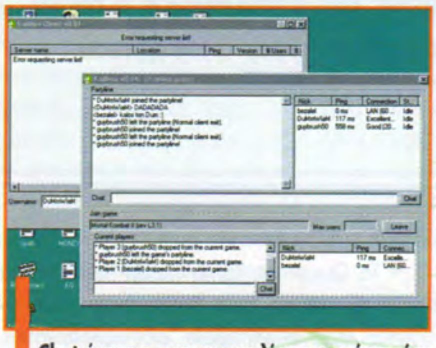
Και τώρα τα καλά νέα! Με τη βοήθεια του φίλου DarkOmen (μου έδωσε τον κωδικό του, να 'ναι καλά ο άνθρωπος) κατάφερα να μπω στη λίστα με τους Beta Testers για το Anarchy On Line, και τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές κατεβάζω τον client του παιχνιδιού. Ρώτησε κανείς για το μέγεθός του; Ψιλοπράγματα... Μόνο 600MB!!! Ελπίζω μέχρι τον επόμενο μήνα να έχω καταφέρει να το κατεβάσω (ζήτω ο ΟΤΕ με τις οπτικές ίνες του και τις ακραίες ταχύτητες που μας προσφέρει) και να κάνω αποκλειστική παρουσίαση! Προσευχηθείτε όλοι για μένα και το modem μου.

MAME μπορείτε να κατεβάσετε από τις εξής διευθύνσεις: **http://www.gamesin.hpg.com.br/roms**, **http://www.aceroms.com/mame.htm**, **http://www.emuviews.com/roms** και **http://www.arcadeathome.com**.

Επισημαίνεται ότι το MAME υποστηρίζει και παιχνίδια για NEO-GEO, οπότε στο directory με τις ROMs μπορείτε να προσθέσετε και παιχνίδια για Neo-Geo (πάντα σε zipped μορφή). Αφού, λοιπόν, αρχίσετε να κατεβάζετε τα παιχνίδια σας, θα μπορείτε να τα παίζετε μέσω του MAME. Πατώντας F5, όταν έχετε φορτώσει το MAME, θα ψάχνει για παιχνίδια που κάνατε εγκατάσταση στο directory ROMs και αν βρει νέα, θα τα προσθέτει στη λίστα με Available (δηλαδή αυτά που έχετε και μπορείτε να παίξετε). Κάνοντας διπλό κλικ στο όνομα ενός παιχνιδιού και αφού έχετε τη ROM του, μπορείτε να το παίξετε.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ MULTIPLAYER

Προκειμένου να παίξετε multiplayer πρέπει να κάνετε τα εξής: Καταρχήν, μπείτε στο Internet χρησιμοποιώντας τον provider σας. Επειτα φορτώστε το MAME και πηγαίνετε File—> Play Network Game. Στην μπάρα κάτω συμπληρώστε το ψευδώνυμό σας (με αυτό το όνομα θα σας βλέπουν οι άλλοι χρήστες). Εάν αφήσετε για λίγο αυτό το παράθυρο ανοιχτό, θα φανεί μία λίστα με όλους τους διαθέσιμους servers για Kaillera. Ενας από αυτούς θα έχει το όνομα Digicon και πιθανότατα το μικρότερο ping (δηλαδή τη μεγαλύτερη ταχύτητα), αφού είναι ο μόνος ελληνικός. Κάνετε κλικ στο Digicon και πατήστε Connect. Η πιο γρήγορη μέθοδος για να συνδεθείτε είναι να πατήσετε το κουμπί Enter IP και να πληκτρολογήσετε 195.242.136.26. Εάν εμφανιστεί το μήνυμα ότι έχετε λάθος έκδοση, τότε πηγαίνετε στη διεύθυνση που σας έδωσα παραπάνω και κατεβάστε την τελευταία έκδοση του client.



Chat-άρουμε στον server λίγο προτού μπούμε για Mortal Kombat 2.

Εάν πάνε όλα καλά, θα συνδεθείτε σε ένα chatroom. Από εδώ μπορείτε να κάνετε είτε Join σε ήδη υπάρχοντα παιχνίδια είτε Create το δικό σας παιχνίδι από αυτά που έχετε διαθέσιμα. Προκειμένου να κάνετε Join σε ένα παιχνίδι που έχει δημιουργήσει κάποιος άλλος, πρέπει καταρχήν να σας το επιτρέψει ο δημιουργός και κατά δεύτερον να έχετε τη ROM του. Γενικά να προσέχετε διότι αρκετά παιχνίδια στο MAME έχουν το ίδιο όνομα αλλά διαφορετικές εκδόσεις, οι οποίες δεν είναι συμβατές μεταξύ τους. Οταν κάνετε Create ένα παιχνίδι, περιμένετε πρώτα να μπει ο παίκτης και μετά κάνετε Play, διότι αν αρχίσετε να παίζετε, δεν μπορεί να κάνει Join άλλος παίκτης.

Οταν μπείτε στο παιχνίδι, αυτός που το δημιούργησε θεωρείται ως ο Player 1 και αυτός που έκανε Join ο Player 2. Με το πλήκτρο "T" μπορείτε να κάνετε Chat όσο είστε στο παιχνίδι. Σε περίπτωση που χρησιμοποιείτε το πλήκτρο "T", πρέπει να το αλλάξετε, διότι χρησιμοποιείται αποκλειστικά από το Kaillera για chat. Είναι άλλη αίσθηση να δέρνεις τη Ζωή Βελζεβούλ Live στο Mortal Kombat, σας μιλάω εκ πείρας :). PC

Blast from the Past

Πριν από έναν χρόνο, στο τεύχος 125, από αυτήν τη στήλη είχα παρουσιάσει το Fighter Ace II, ένα πολύ ρεαλιστικό flight simulator με αεροπλάνα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Εναν χρόνο μετά, το παιχνίδι καλά κρατεί και βρίσκεται στην έκδοση 2.5, με 58 διαφορετικά αεροπλάνα. Πρόσφατα ανακοινώθηκε το Fighter Ace III, το οποίο σύντομα θα είναι έτοιμο με ασυναγώνιστα γραφικά, περισσότερα αεροπλάνα και φοβερό ρεαλισμό στη διεύθυνση www.zone.com/fighterace. Για περισσότερες πληροφορίες ανατρέξατε στο εν λόγω τεύχος.

On-line On-line On-line On-line On-line On-line

The 4th Coming



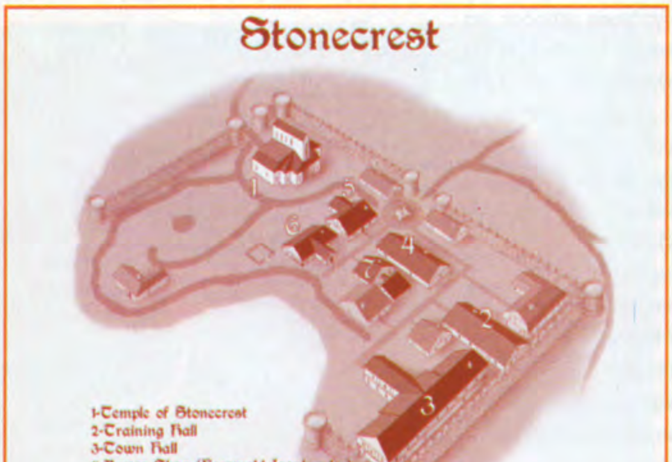
Επιτέλους, μπορούμε να απολαύσουμε το καλοκαιράκι! Οι εξετάσεις τέλειωσαν και τώρα θάλασσα και T4C. Βέβαια, υπάρχουν και οι φοιτητές, από τους οποίους άλλοι τέλειωσαν, άλλοι γράφουν, ενώ άλλοι τραβιούνται ακόμα με τις συνέπειες των καταλήψεων. Η ουσία, πάντως, είναι ότι αυτός ο μήνας είναι αφιερωμένος στη θάλασσα και το T4C, όπως επιβάλλεται άλλωστε!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

Ξεκινάμε με το σημαντικότερο νέο για το μήνα που μας πέρασε, που δεν είναι άλλο από την κυκλοφορία της έκδοσης 1.21 για το T4C από τη Vircom. Ακολουθεί μία αναφορά στις πιο σημαντικές αλλαγές:

- Το Quest του Tomb Raider πλέον δίνει 5.000 XP και μπορεί να γίνει μόνο μία φορά.
- Η λέξη "Nightingale" δεν λειτουργούσε σωστά όταν οι χαρακτήρες την έλεγαν στον Balork.
- Διορθώθηκε το bug με τους δαυλούς που έσβηναν κατά το logoff και όταν ξαναμπαίνατε στο παιχνίδι έπρεπε να ανάψετε νέο.
- Σε κάθε αποτυχημένο Pick Lock εμφανίζεται μήνυμα.
- Τα πλήκτρα Ctrl-A και Ctrl-W μπορούν να μπουν σε Macro.
- Ο Dragon της Silversky, όταν έκανε Heal τους παίκτες, εξαφανιζόταν. Τώρα αυτό δεν συμβαίνει πια.
- Το Lesser Drain έχει νέο γραφικό το οποίο δείχνει από ποιον εκτοξεύεται το spell.
- Αχρηστα αντικείμενα που δεν μπορούσαν να γίνουν Junk ή να πουληθούν, τώρα μπορούν να γίνουν Junk.

Συνεχίζουμε το φορτωμένο ειδησεογραφικό δελτίο μας με τα νέα από την T4C Bible, η οποία έχει πλέον τη δική της στέγη στη διεύθυνση **http://users.otenet.gr/˜mariner/ t4c**. Η σελίδα είναι γραμμένη στα αγγλικά, αφού την επισκέπτονται και χρήστες από το εξωτερικό που έρχονται να συμβουλευτούν την Bible, η οποία είναι όνομα και πράγμα! Ο όγκος των πληροφοριών είναι τεράστιος και επί καθημερινής βάσης γίνονται ανανεώσεις, διορθώσεις και προσθέσεις στα περιεχόμενα της T4C Bible. Οι



Ο χάρτης της πόλης Stonecrest του τρίτου νησιού Stoneheim.



Ο Giant παραδίδει τα EverQuests που ετοίμασε!

Οι παίκτες μάς γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ STARK

O Stark παίζει T4C εδώ και 9 μήνες και είναι μέλος του συμβουλίου της Pangaia τους τελευταίους τρεις μήνες. Ιδού τι έχει να πει για το T4C: "Στο T4C μπήκα μόλις πριν από 9 μήνες κατόπιν πολλών πιέσεων! Τον κύριο άξονα των πιέσεων άσκησε ο GM-SOSTRYM (Have no fear sostrym's here). Ως παλιός (38άρης) RPGάς (το AD&D το έχουμε φάει με το κουτάλι και τώρα με την 3η έκδοση το D&D πλέον) είχα τους ενδοιασμούς μου: 'Πολύ hack and slash μου φαίνεται' , 'με τη χάλια σύνδεση που έχω (44K max) θα έχω όλο lag' και, φυσικά, το ζήτημα του χρόνου. Με τα πολλά υπέκυψα και ξαφνικά άλλαξε η ζωή μου!
Πρώτα απ' όλα διαπίστωσα ότι ο άνθρωπος δεν χρειάζεται και τόσο πολλές ώρες ύπνο. Διαπίστωσα επίσης με έκπληξη (ειδικά με την αναβάθμιση του server πριν από μερικούς μήνες) ότι το lag ήταν η εξαίρεση και όχι ο κανόνας. Υστερα, παίζοντας, κατάλαβα ότι αν και πράγματι έχει πολύ hack and slash, το παιχνίδι έχει και κάτι άλλο που δεν υπάρχει σε κανένα single player game. ΜΙΑ ΥΠΕΡΟΧΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΑΠΟ ΣΥΜΠΑΙΚΤΕΣ. Μία κοινωνία που έχει τις ίδιες καταβολές με εμένα (Ελληνες γαρ), μιλάμε την ίδια γλώσσα και ζούμε στην ίδια χώρα. Αν ξεκινήσω να αναφέρω συμπαίκτες που με βοήθησαν, δεν θα φτάσει ο χώρος του άρθρου και θα αδικήσω κάποιους. ΕΙΣΤΕ ΟΛΟΙ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟΙ - ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ!
Πρέπει οπωσδήποτε να αναφέρω και τους GMs! Για τον SOSTRYM τα είπαμε (έχει όμως ο καιρός γυρίσματα - χαχα). Για τους GM-Neptune και GM-SYREN τι να πω; GMs που απαντάνε γρήγορα σε όλες τις κλήσεις των παικτών, ευγενικοί, με κατανόηση αλλά και ακριβοδίκαιοι, που πασχίζουν ώστε να περνάμε εμείς καλύτερα, και με βαθιά γνώση του παιχνιδιού! Και, τέλος, ο GM-DuMmWiam. Εδωσε με την εφευρετικότητά του, τις RPG γνώσεις του και το μεράκι του πάρα πολλά στοιχεία στο παιχνίδι που δεν υπάρχουν σε κανέναν άλλο server και κυρίως συμπλήρωσε τα RPGs στοιχεία που λείπουν! Πώς; Με events, πάρα πολλά και καταπληκτικά, που τρελαινόμαστε όλοι να συμμετέχουμε και που συνεχώς ανανεώνονται. Οι Religions (4) είναι ομάδες παικτών που αποφάσισαν ότι τους ενώνουν κάποια κοινά χαρακτηριστικά και προσπαθούν να αντεπεξέλθουν καλύτερα στις επιταγές των θεών.
Εδώ να προσθέσω ότι η πρώτη μεταξύ ίσων, η εκλεκτικότερη στην επιλογή μελών, η δημοκρατικότερη στη λειτουργία, η καλύτερη μέσα στους κάλλιστους, αυτή που και μόνο το όνομά της προκαλεί δέος είναι η Pangaia, η θρησκεία της οποίας έχω την τιμή να είμαι μέλος του συμβουλίου! (Ελπίζω να τα διαβάζει η θεά!)
Τελειώνοντας, θέλω να αναφέρω το άλλο θετικό σημείο του παιχνιδιού: τα φοβερά και τρομερά meeting που γίνονται! Εκεί γνωριζόμαστε μεταξύ μας, κάνουμε νέους φίλους και, φυσικά, δεν υπάρχει τίποτα καλύτερο από το να πίνεις μπίρες με αυτόν που έτσι κι αλλιώς μιλάς στο παιχνίδι συνέχεια, αλλά και με αυτόν που σε σκότωσε ή σε έκλεψε στον κόσμο του T4C το προηγούμενο βράδυ. Ολες οι αντιπαλότητες μένουν στο παιχνίδι και έξω είμαστε όλοι φιλαράκια. Αυτό είναι που ξεχωρίζει στο T4C: Η ΜΕΓΑΛΗ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΕΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΟΙ ΦΤΙΑΞΕΙ!"

άοκνες προσπάθειες του Bladesinger, της Lisas και του Rebelion έχουν ρίξει άπλετο φως σε ένα από τα μεγαλύτερα μυστήρια του on-line gaming που ακούει στο όνομα T4C! Το γιατί το T4C είναι μεγάλο μυστήριο, είναι θέμα το οποίο δεν θα ήθελα να αναλύσω την παρούσα στιγμή για ευνόητους λόγους... Οταν έρθει η ώρα, θα ανοίξω το στόμα μου :).

Τα υπόλοιπα νέα μάς έρχονται από την κοινωνία του T4C, η οποία βρίσκεται σε κατάσταση αναταραχής, διότι ένας μεγάλος πόλεμος έχει ξεσπάσει: ο Artherk, η Pangaia και η Talantia έχουν στραφεί εναντίον του Ogrimar. Τον γρονθοκοπούν αλύπητα. Καλά, ο Artherk πάντα σε πόλεμο ήταν με τους Ogrimars, οπότε δεν τον υπολογίζω, αλλά οι άλλες δύο θρησκείες (Pangaia και Talantia) ξεκίνησαν τον πόλεμο όταν διαπίστωσαν ότι η συμπεριφορά του Ogrimar ήταν προκλητική και αποφάσισαν να επέμβουν και να συνετίσουν τους πιστούς του (συνετίζονται αυτοί;). Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές γίνονται διαπραγματεύσεις μεταξύ Ogrimar και Pangaia για την υπογραφή συνθήκης :) ανακωχής και ποιος ξέρει τι θα συμβεί... Μπορεί, για παράδειγμα, να ξαναρχίσει τον πόλεμο η Pangaia ή να κάνει συμμαχία με τους Ogrimars και να στραφεί εναντίον του Artherk και της Talantia (κομματάκι pale, αλλά λέμε τώρα).

Το άλλο θέμα που προβλημάτισε πολύ ένα μεγάλο μέρος της κοινότητας του T4C (συμπεριλαμβανομένου και εμού) και ιδίως τους πιστούς της Pangaias ήταν ο ρόλος που έχουν οι πιστοί της θεάς αυτής στο παιχνίδι (κοινώς το Role Playing τους). Η χαρακτηριστικότερη έκφραση που δείχνει αυτή την έλλειψη είναι η εξής: "Οι Artherks είναι οι καλοί, οι Ogrimars είναι οι κακοί, οι Talantians οι έμποροι-πλούσιοι, εμείς τι είμαστε;!". Το ερώτημα είναι πολύ εύστοχο και δεν έλειψαν οι έξυπνες απαντήσεις του στυλ: οι ρουφιάνοι, οι έτσι, οι κάπως κ.λπ. Είχα κάνει μια πρόταση για το ρόλο της Pangaia στο forum, της οποίας μάλιστα επακολούθησε meeting, αλλά δεν γνωρίζω ακόμα τι αποφασίστηκε από το συμβούλιο και την ίδια τη θεά (που εκπροσωπεί ο GM-Neptune). Προφανώς θα σας ενημερώσω περί του θέματος στο επόμενο τεύχος.

Πριν να σας αφήσω για αυτόν το μήνα, σας ενημερώσω ότι τον Ιούλιο επιφυλάσσω μια μεγάλη έκπληξη για την κοινωνία του T4C... Τώρα που το σκέφτομαι οι εκπλήξεις είναι δύο! Bye... PC

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Vindicator	163
2	Rand al Thor	158
3	Hellraiser	155
4	QuickSilver	150
5	SirPapoys	149
6	Maximus	142
7	Fallen Angel	139
8	NoFear	138
9	Mits1	137
10	Erlik	136
11	Giant	135
12	Jodalar	133
13	Demarest	132
14	NoBody	130
15	Siba	125
16	Phantom Lord	123
17	Zina	123
18	Nightwolf	122
19	Sadira	120
20	DON FON	120

Ανακατατάξεις επί ανακατατάξεων. Οι θέσεις αλλάζουν και τα XP αμέτρητα! Να φανταστείτε ότι ο τελευταίος παίκτης του Hall Of Fame έχει παραπάνω από 1 δισεκατομμύριο experience, ενώ ο πρώτος ξεπερνά τα 12! Ω ρε, πού πάμε;!

line On-line On-line On-line On-line On-lin

ΦΤΙΑΞΤΕ ΜΟΥΣΙΚΑ CDs

...χρησιμοποιώντας το Nero

Σίγουρα έχετε βρεθεί στη θέση μου: Καθόμουν με την κοπέλα μου σε μια αθηναϊκή καφετέρια όταν μας πλησίασε ένας σκουρόχρωμος νεαρός. Μας ρώτησε αν θέλαμε να αγοράσουμε ένα από τα μουσικά CDs που μας πρότεινε, αλλά η απάντηση που έλαβε ήταν αρκετά διαφορετική από όσες προφανώς είχε ακούσει εκείνη τη μέρα: "Ευχαριστώ, αλλά τα φτιάχνω μόνος μου!"

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Οπως και τόσοι άλλοι, συνηθίζω να δουλεύω ακούγοντας μουσική. Διαθέτω μία μικρή σχετικά συλλογή μουσικών CDs, τα οποία έχω ακούσει αρκετές φορές. Οταν, όμως, δουλεύω δεν είναι ό,τι καλύτερο να αλλάζω συνεχώς CD για να ακούω συγκεκριμένα κομμάτια. Για αυτό το λόγο έχω δημιουργήσει κάποιες μουσικές συλλογές οι οποίες αποτελούνται από κομμάτια που κανονικά βρίσκονται σε πολλά CDs. Περιστασιακά, δε, η λύση αυτή είναι προτιμότερη από τα MP3, αφού ένα μουσικό CD "παίζει" και στο αυτοκίνητο ή σε ένα φορητό CD player, ενώ δεν "κουράζει" τόσο τον υπολογιστή.

ΑΡΧΙΣΑΜΕΕΕΕΕ

Οταν έχουμε καταλήξει στα κομμάτια τα οποία θέλουμε να περιέχει η συλλογή μας θα πρέπει να τα μεταφέρουμε στο δίσκο μας. Αν αυτά είναι MP3, τότε δεν υπάρχει πρόβλημα αφού το Nero μπορεί να κάνει on the fly μετατροπή τους και να τα γράψει σε ένα μουσικό CD. Αν όμως είναι tracks από "κανονικά" μουσικά CDs, τότε θα πρέπει να τα μεταφέρουμε στο δίσκο με κάποιον άλλο τρόπο. Δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για το πώς θα μπορέσετε να τα μεταφέρετε, αφού το Nero επιτρέπει την κωδικοποίησή τους σε MP3. Ας δούμε τις δύο διαδικασίες με απλά βήματα.



ΤΡΟΠΟΣ Ι: Κανονικά Audio Tracks

Ξεκινάμε, φυσικά, βάζοντας το μουσικό CD στο CD-ROM μας. Στην περίπτωσή μας - αφού φτιάχνουμε συλλογή με κομμάτια από πολλά CDs - θα πρέπει να επαναλάβετε αυτό το βήμα για κάθε CD. Βλέπετε στο οπισθόφυλλό του τον αριθμό του κομματιού που θέλετε ή ακούτε τα κομμάτια ένα ένα με κάποιο CD-player (όπως το CDplayer των Windows που βρίσκεται στο Start, Programs, Accessories, Entertainment) και σημειώνετε τους αριθμούς των κομματιών που θέλετε. Για να είναι η διαδικασία ευκολότερη, ανοίξτε δύο παράθυρα του Windows Explorer. Αυτό μπορεί να γίνει είτε επιλέγοντάς τον δύο φορές από το Start, Programs είτε πατώντας δύο φορές το συνδυασμό Windows Key + E (το Windows Key είναι αυτό με το σημαιάκι των Windows, αριστερά από το space και, συνήθως, ανάμεσα στο CTRL και το ALT). Κάνετε δεξί κλικ σε ένα κενό σημείο της taskbar και επιλέξτε "Tile Vertically", αφού βεβαιωθείτε πως στην οθόνη σας τα μόνα ανοιχτά παράθυρα είναι οι δύο explorer (αν το Nero τρέχει κάνετέ το minimize). Θα βρεθείτε με δύο παράθυρα του Windows Explorer δίπλα δίπλα. Διαλέξτε ένα από αυτά ως "προορισμό" και πηγαίνετε στο σημείο όπου θα βάλετε προσωρινά τα μουσικά κομμάτια. Αν θέλετε, δημιουργήστε ένα φάκελο για ακόμη περισσότερη ευκολία. Με τον άλλο explorer πηγαίνετε μέσα στο CD σας. Εχοντας στο ένα παράθυρο το φάκελο όπου θα βάλετε τα κομμάτια σας και στο άλλο το μουσικό CD, επιλέξτε τα κομμάτια με βάση τους αριθμούς που είχατε σημειώσει νωρίτερα. Το δεύτερο κομμάτι θα είναι το Track02.cda, το πέμπτο το Track05.cda κ.λπ. Μικρή παρένθεση: Σε περίπτωση απορίας να ξεκαθαρίσουμε πως "cda" θα πει "CD Audio". Επιλέξτε τα κομμάτια που θέλετε να αντιγράψετε έχοντας πατημένο το αριστερό CTRL και κάνοντας κλικ σε αυτά (ένα ένα). Οταν είναι επιλεγμένα (ας πούμε το 03, το 07 και το 11) κρατήστε το δεξί πλήκτρο του mouse πατημένο πάνω από ένα από αυτά και μεταφέρετέ τα στο σημείο όπου θα τα αποθηκεύσετε προσωρινά. Οταν εμφανιστεί ένα pop-up παράθυρο επιλέξτε "copy here". Επαναλάβετε αυτή τη διαδικασία για κάθε CD μέχρι να συμπληρώσετε τη συλλογή σας.

ΤΡΟΠΟΣ 2: Μετατροπή σε MP3

Εχοντας το Nero στην οθόνη σας βάζετε στο drive το πρώτο από τα μουσικά CDs από τα οποία θα αντλήσετε κομμάτια. Αν έχετε διαθέσιμη σύνδεση στο Internet (και original μουσικά CDs) μπορείτε να συνδεθείτε με μία on-line database μουσικής, οπότε και το Nero θα προσθέσει μόνο του τα ονόματα στα κομμάτια ώστε να είναι πιο εύκολη η επιλογή τους. Αν δεν διαθέτετε σύνδεση, θα πρέπει να ακολουθήσετε το βήμα που αναφέραμε στον 1ο τρόπο μεταφοράς των κομματιών στο δίσκο, δηλαδή να τα επιλέξετε ακούγοντάς τα ή με βάση το εσώφυλλο του CD. Από το Nero πηγαίνετε στο μενού CD Recorder και επιλέγετε Save Track. Το Nero θα σας ρωτήσει από ποιο CD θέλετε να αντιγράψετε κομμάτια. Ακόμη και αν έχετε μόνο μία συσκευή ανάγνωσης CD στον υπολογιστή σας, το Nero θα παρουσιάσει δύο. Εσείς αγνοείστε αυτήν που ονομάζεται "Nero Image Drive" και επιλέξτε το CD σας με βάση το όνομα, τον κωδικό του ή και τα δύο. Μην ανησυχείτε, είναι λιγότερο πολύπλοκο από ό,τι ακούγεται - ουσιαστικά είναι ένα απλό κλικ. Ενα παράθυρο θα εμφανιστεί πάνω από το κανονικό παράθυρο του Nero και αν έχετε σύνδεση στο Internet, τα ονόματα των κομματιών του CD θα προστεθούν αυτόματα - αν έχετε, βέβαια, επιλεγμένη τη σχετική δυνατότητα στο Nero. Από εδώ, επιλέξτε στο "επάνω παράθυρο" τα κομμάτια που θέλετε να μεταφέρετε - μετατρέψετε σε MP3 - και ως output file format ορίστε το MP3. Στη γραμμή "path" ορίστε το φάκελο που είχατε δημιουργήσει για να βάλετε τα κομμάτια, ενώ στο File Name Creation αλλάξτε την επιλογή σε Auto αν έχετε πρόσβαση στο Internet και έχετε ορίσει στο Nero να χρησιμοποιεί την on-line database. Από το πλήκτρο Settings (βρίσκεται δεξιά από το επιλεγμένο format ήχου) ορίστε την υψηλότερη δυνατή ποιότητα (ανώτερο bitrate και highest encoding quality) και πατώντας OK σε αυτό το παράθυρο επιστρέφετε στο αμέσως προηγούμενο και είσαστε έτοιμοι. Let's "GO" πατώντας το σχετικό πλήκτρο. Σύντομα τα κομμάτια θα βρίσκονται στο δίσκο σας.



Η ΕΓΓΡΑΦΗ

Από το βασικό παράθυρο του Nero επιλέξτε New ή το λευκό φακελάκι που βρίσκεται πρώτο στην μπάρα εργαλείων. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο που στο αριστερό τμήμα του έχει μία σειρά εικονιδίων. Το καθένα από αυτά αντιπροσωπεύει ένα είδος CD που το Nero μπορεί να δημιουργήσει. Εσείς, φυσικά, επιλέγετε audio. Οπως θα παρατηρήσετε, το δεξί τμήμα του παραθύρου θα αλλάξει για να προσαρμοστεί στο είδος CD που επιλέξατε. Από το tab "Audio CD" μπορείτε να επιλέξετε το "Write CD Text to CD" αν θέλετε να εμφανίζονται τα ονόματα των κομματιών στην οθόνη ενός κανονικού Audio CD player. Το μειονέκτημα αυτής της επιλογής είναι πως τόσο το CD εγγραφής όσο και ο Audio player θα πρέπει να υποστηρίζουν αυτή τη λειτουργία. Στο ίδιο tab δίνετε το όνομα της συλλογής σας και άμα είστε... εγωιστές και φίλοι της λεπτομέρειας, το copyright, το όνομα παραγωγού και κάποια σχόλια. Αν έχετε αρκετά δυνατό υπολογιστή - και μόνο τότε - επιλέγετε το "calculate audio filters on the fly". Ο λόγος για τον οποίο το τονίζω αυτό είναι γιατί η συγκεκριμένη επιλογή καταναλώνει αρκετή επεξεργαστική ισχύ, με αποτέλεσμα να διακυβεύεται η ομαλή διεξαγωγή της εγγραφής μας. Στο επόμενο tab - με το όνομα CDA options - ορίζουμε τον τρόπο με τον οποίο το Nero θα χρησιμοποιεί τη δυνατότητα προσωρινής αποθήκευσης δεδομένων (cache/tempfile) κατά την εγγραφή. Κάθε τρόπος περιγράφεται αναλυτικότατα αν τον επιλέξετε και κάνετε κλικ στο πλήκτρο info που βρίσκεται δίπλα του, γι' αυτό και δεν θα επεκταθούμε εδώ. Ακριβώς από κάτω επιλέγουμε το CD-ROM το οποίο θα περιέχει το μουσικό CD μας. Αυτή η επιλογή στην περίπτωσή μας είναι άχρηστη, αφού όλα τα μουσικά αρχεία μας δεν θα αντληθούν από ένα μουσικό CD αλλά τα έχουμε ήδη στο δίσκο - διαδικασία που επίσης είναι πολύ πιο ασφαλής για την εγγραφή μας από μία realtime εγγραφή και μειώνει στο ελάχιστο την πιθανότητα ενός καμένου CD. Κάτω από το "παράθυρο" επιλογής του CD ανάγνωσης μπορείτε να επιλέξετε την ταχύτητα στην οποία αυτό θα λειτουργεί. Μπορεί να φαίνεται παράλογο, αλλά σε ορισμένες περιπτώσεις είναι καλύτερα το CD να λειτουργεί με χαμηλότερη ταχύτητα, αφού μαζί με την ταχύτητα μειώνονται και οι πιθανότητες για λάθη. Η επιλογή "Remove silence at the end of .cda tracks" αφαιρεί το μικρό εκείνο διάστημα που υπάρχει στο τέλος ενός μουσικού κομματιού και στο οποίο δεν ακούγεται μουσική. Η τελευταία επιλογή του παραθύρου, η "Cache the track on the harddisk before burning" φροντίζει ώστε κάθε μουσικό κομμάτι να αντιγραφεί στο δίσκο προτού το γράψετε στη συλλογή σας. Οπως καταλαβαίνετε, αυτή η επιλογή δεν χρειάζεται αφού τα μουσικά κομμάτια βρίσκονται ήδη στο δίσκο σας.

Από το τελευταίο tab, το "Burn", αφήνετε προς το παρόν τις επιλογές ως έχουν και επιλέγετε "New" από το επάνω δεξιά tab του παραθύρου. Αμέσως θα μεταφερθείτε στο περιβάλλον του προγράμματος. Εδώ μπορείτε να προσθέσετε τα κομμάτια σας. Πηγαίνετε από τον εσωτερικό explorer (είναι από default το δεξί παράθυρο του Nero) στο σημείο όπου βρίσκονται τα κομμάτια που έχετε αντιγράψει και κάνετέ τα drag'n'drop στο αριστερό παράθυρο του Nero ή drag'n'drop από τον "κανονικό" explorer στο αριστερό παράθυρο που βρίσκεται στο Nero. Οποιον τρόπο και να ακολουθήσετε, θα καταλήξετε με κάποια κομμάτια στο αριστερό παράθυρο του προγράμματος. Προσέξτε τώρα τη χρωματιστή μπάρα που βρίσκεται στο κάτω τμήμα του προγράμματος, πάνω από ένα είδος "χάρακα" με αριθμούς. Αυτή δείχνει το μέγεθος που θα έχει η συλλογή σας, το οποίο δεν θα πρέπει να ξεπερνά αυτό ενός άγραφου CD - δηλαδή τα 650MB. Αν δείτε ότι η οριζόντια γραμμή που παρουσιάζεται ξεπερνά τη μικρή διακεκομμένη κάθετη γραμμή που βρίσκεται προς τα δεξιά της οθόνης, η οποία αντιπροσωπεύει το όριο ενός άγραφου CD, θα πρέπει να αφαιρέσετε κάποια κομμάτια από τη συλλογή σας. Για να γίνει αυτό, κάνετε δεξί κλικ στο κομμάτι που θέλετε να αφαιρέσετε και επιλέξτε "cut". Οταν η συλλογή σας φτάσει σε ένα... λογικό μέγεθος είστε έτοιμοι για τις τροποποιήσεις της.

ΤΕΛΙΚΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

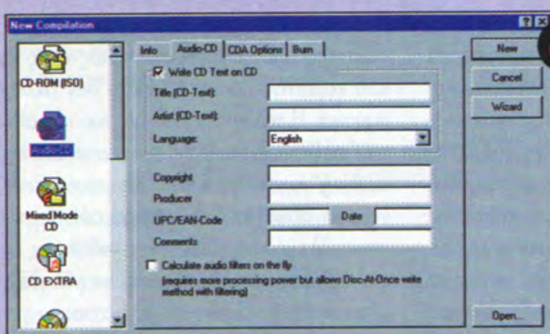
Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα κομμάτι και επιλέγοντας "Properties" μπορείτε να ορίσετε κάποια επιπλέον στοιχεία για το κομμάτι, καθώς και να προσθέσετε κάποια ηχητικά φίλτρα. Αυτά βρίσκονται στο μενού Filters και είναι ιδιαίτερα απλά στη χρήση τους, ενώ παράλληλα το πρόγραμμα περιγράφει αναλυτικά τη λειτουργία του καθενός. Για αυτούς τους λόγους δεν θα επεκταθούμε σε αυτά. Να αναφέρουμε ενδεικτικά πως επιλέγοντας, για παράδειγμα, το fade-out σε ένα κομμάτι και ορίζοντας το φίλτρο fade-in για το επόμενο, γίνεται πολύ πιο ομαλή η αλλαγή τους, σε ορισμένα όμως "δυνατά" κομμάτια ίσως κοπεί κάποιο αρχικό ή τελικό τμήμα τους. Μπορείτε, επίσης, να επέμβετε λεπτομερέστερα σε ένα κομμάτι με το Nero Wave Editor στο οποίο έχετε πρόσβαση με ένα απλό κλικ στο όνομα ενός κομματιού και επιλογή του "Edit" που βρίσκεται πάνω από το παράθυρο της συλλογής σας. Οταν όλα αυτά έχουν ρυθμιστεί, κάνετε κλικ στο εικονίδιο με τις φλόγες που βρίσκεται κάπου στη μέση της γραμμής εργαλείων - το Burn - και μεταφέρεστε για άλλη μια φορά στο παράθυρο όπου ρυθμίζονται οι παράμετροι της εγγραφής σας. Ξαναελέγξτε πως όλα είναι OK και επιλέξτε την ταχύτητα στην οποία θα γραφτεί το CD. Για τα μουσικά CDs είναι γενικά καλύτερα να επιλέγετε ταχύτητες χαμηλότερες από τη μέγιστη του Recorder σας, χωρίς να ξεπερνάτε το 8x. Οταν ρυθμίσετε τις τελικές επιλογές, πατήστε Burn και περιμένετε...

Ελπίζουμε να μας καλέσετε στο... πάρτι που θα κάνετε!

PC

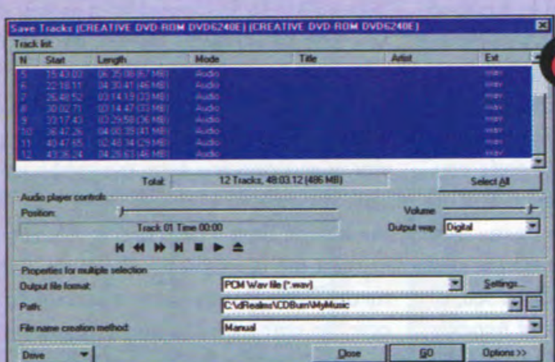
Φτιάχνοντας Audio CDs με το Nero

1



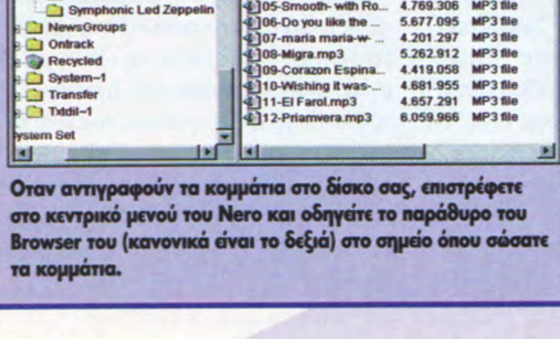
Από το πρώτο παράθυρο που συναντάτε όταν τρέχετε το Nero, επιλέγετε πως θέλετε να φτιάξετε ένα μουσικό (Audio) CD.

2



Από το μενού CD-Recorder επιλέγετε Save Track και βρισκόσαστε στο παράθυρο που βλέπετε. Επιλέγετε τα κομμάτια που θέλετε να αντιγράψετε και πατάτε "Go".

3



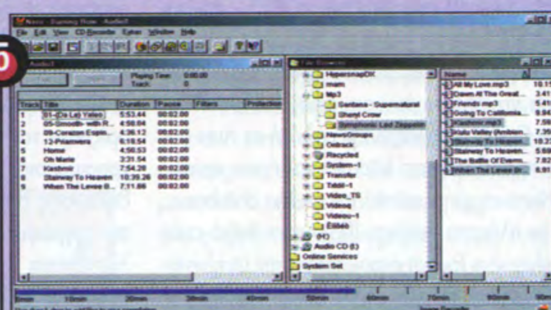
Οταν αντιγραφούν τα κομμάτια στο δίσκο σας, επιστρέφετε στο κεντρικό μενού του Nero και οδηγείτε το παράθυρο του Browser του (κανονικά είναι το δεξιά) στο σημείο όπου σώσατε τα κομμάτια.

4



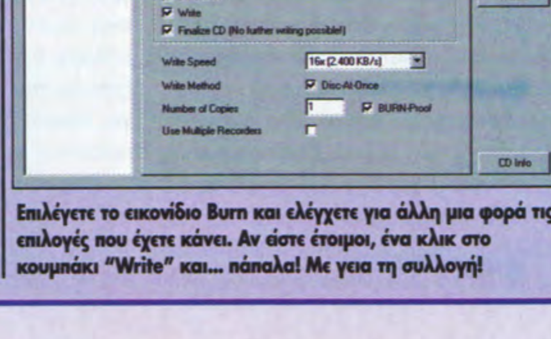
Μεταφέρετε τα κομμάτια που θα απαρτίζουν τη συλλογή σας από το παράθυρο του Browser στο παράθυρο "δημιουργίας" του Nero και τα βάζετε σε σειρά κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse σε καθένα από αυτά και "τραβώντας" το πάνω ή κάτω.

5



Ελέγχετε τη γραμμή στο κάτω τμήμα της οθόνης για να βεβαιωθείτε πως η συλλογή σας χωράει στο CD που θα γράψετε. Αν καθ' όλη τη διάρκειά της είναι γαλάζια, τότε όλα είναι εντάξει.

6



Επιλέγετε το εικονίδιο Burn και ελέγχετε για άλλη μια φορά τις επιλογές που έχετε κάνει. Αν είστε έτοιμοι, ένα κλικ στο κουμπάκι "Write" και... πάπαλα! Με γεια τη συλλογή!


EUROFIGHTER TYPHOON
ΤΙΠΟΤΑ ΔΕΝ ΣΤΕΚΕΤΑΙ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΤΟΥ
PC CD ROM
Officially endorsed by Eurofighter Typhoon
Rage
www.rage.com
© Copyright Rage Games Limited 2001. All Rights Reserved.
DID
BEACON MULTIMEDIA
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ: ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, Τηλ.: (01) 6595630-5, Φαξ: (01) 6595636,
URL: www.beacon.gr, E-mail: beacon@beacon.gr

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

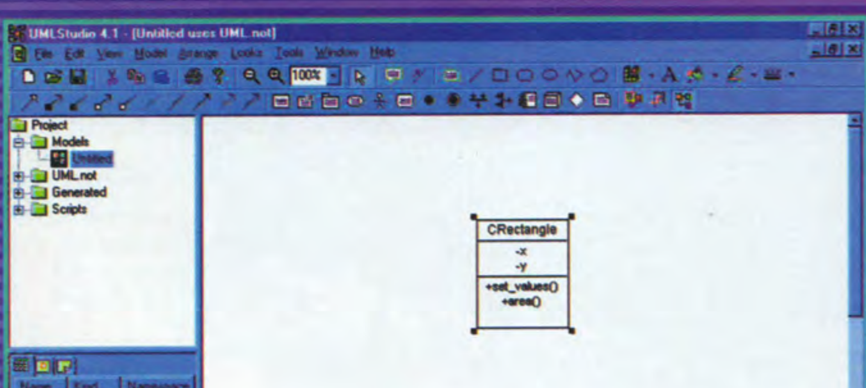
Κλάσεις και Overloading

Μέρος 20ό

Οι αναγνώστες της στήλης με τα e-mails τους μάλλον έχουν βαλθεί να διαψεύσουν τη λέξη "visual" στον τίτλο της στήλης. Αρκετοί από εσάς ζήτησαν να επιμείνουμε στα μαθήματα C++ και να καλύψουμε περισσότερα θέματα εκτός των εξεζητημένων visual δυνατοτήτων της VC++ 6.0. Και επειδή ο πελάτης έχει πάντα δίκιο (ειδικότερα όταν κάνει τα πρώτα βήματά του στο χώρο!), αυτόν το μήνα θα επεκταθούμε στη ζωτικής σημασίας έννοια που λέγεται κλάση...

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Η κλάση είναι ο καταλληλότερος τρόπος για να ορίσουμε έναν δικό μας τύπο δεδομένων που απαιτεί κάποια ιδιαίτερη πολυπλοκότητα. Οι κλάσεις υλοποιούν τις λεγόμενες αφαιρετικές δομές δεδομένων (Abstractive Data Types) και μορφοποιούν τα αντικείμενα που υιοθετούν τις δομές τους. Οσοι έχετε ασχοληθεί με απλή C οι κλάσεις θα σας θυμίσουν έντονα την τεχνοτροπία των δομών struct. Παρ' όλα αυτά, στη C++ οι κλάσεις έχουν μία ειδοποιό διαφορά: Εκτός από μέλη δεδομένων, μπορούν να φιλοξενούν στους κόλπους τους και συναρτήσεις -μέλη. Το γεγονός αυτό θέτει τις βάσεις του αντικειμενικού προγραμματισμού (object oriented programming), καθώς μας δίνει τη δυνατότητα να χτίσουμε αυτοτελείς τύπους δεδομένων που θα συμπεριλαμβάνουν τις συναρτήσεις που σχετίζονται με το ύφος τους. Οι κλάσεις, λοιπόν, δεν δίνουν απλώς μία ιεραρχημένη δομή σε ένα πρόγραμμα, αλλά χάρη στην αυτοδιαχείρισή τους καθιστούν ευκολότερη και πιο ευανάγνωστη τη χρήση τους.



Η απλή κλάση CRectangle όπως αναλύεται στο UML Studio της Pragsoft.

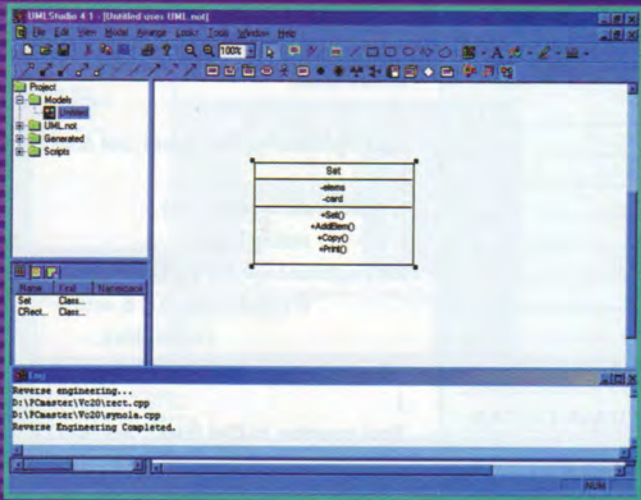
ΚΛΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Μετά την περιληπτική ακαδημαϊκότερη προσέγγιση στο χώρο των κλάσεων, καιρός για κάτι πιο ουσιώδες! Παραδείγματα, λοιπόν, για να κατανοήσουμε περί τίνος πρόκειται. Πρώτα απ' όλα, να διευκρινίσουμε το ρόλο μιας κλάσης σε ένα πρόγραμμα. Εστω ότι έχουμε δημιουργήσει μία κλάση με το όνομα Athlete για να κρατάει τα στοιχεία και τα χαρακτηριστικά ενός αθλητή. Η κλάση αυτή είναι ένας τύπος δεδομένων (όπως οι int, char, real) και όχι μία μεταβλητή ή ένα αντικείμενο. Για να την εκμεταλλευτούμε στην εφαρμογή μας θα πρέπει να δηλώσουμε ένα object που θα πάρει τη μορφή της, παραδείγματος χάριν, Athlete Panathinaikos;. Με αυτόν τον τρόπο το αντικείμενο Panathinaikos έχει τη δομή Athlete και μπορεί να "στεγάσει" όλα τα στοιχεία ενός αθλητή του τιμημένου αυτού συλλόγου. (Ελπίζω ο κόκκινος δαίμονας του τυπογραφείου του περιοδικού να μην κόψει αυτή τη φράση!). Σε αντιστοιχία, κάτι απλούστερο θα ήταν η δήλωση int x; . Το ρόλο του τύπου int πήρε η class Athlete και το ρόλο της μεταβλητής x το αντικείμενο Panathinaikos.

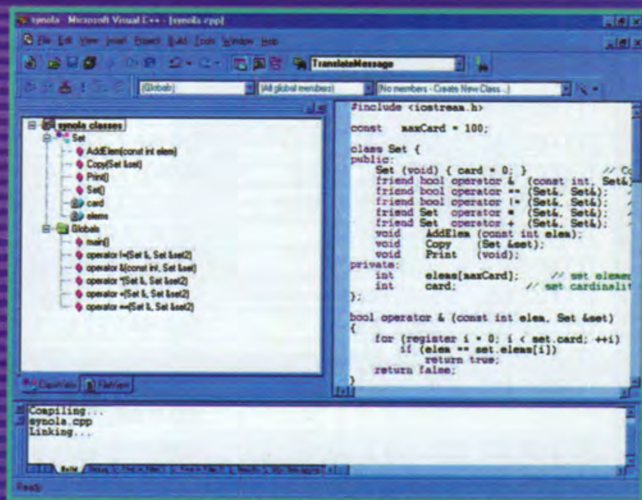
ΚΛΑΣΗ ΟΡΘΟΓΩΝΙΟΥ

Η στοιχειώδης κλάση ορθογωνίου που θα παρουσιάσουμε στη συνέχεια θα γλιτώσει το τεύχος που κρατάτε από βέβαιο πνιγμό, καθώς ήδη κάποιοι από εσάς είναι έτοιμοι να το πετάξουν στη θάλασσα...

```
#include <iostream.h>
class CRectangle {
int x, y;
```



Η γραφική απεικόνιση της κλάσης-συνόλου. Οι overloaded operators δεν απεικονίζονται.



Το Class View της Visual C++ 6. Παρατηρήστε τα εικονίδια-κλειδαριές που υποδεικνύουν τα protected members της κλάσης.

```
public:
void set_values (int,int);
int area (void) {return (x*y);}
};
void CRectangle::set_values (int a, int b) {
x = a;
y = b;
}
void main () {
CRectangle myRect;
myRect.set_values (5,6);
cout << "area: " << myRect.area()<<"\n";
}
```

Ας αναλύσουμε, όμως, τις παραπάνω γραμμές κώδικα. Η δήλωση class CRectangle ανακοινώνει τη δημιουργία της κλάσης CRectangle με τη βοήθεια της οποίας θα προσεγγίσουμε τον τύπο του ορθογωνίου. Μέσα στα άγκιστρα που ακολουθούν χτίζουμε τα μέλη της κλάσης. Οι ακέραιοι int x, y; προφανώς επιλέχθηκαν για να αποθηκεύουν τις διαστάσεις (μήκος και πλάτος) του σχήματος. Ακολουθεί η keyword public, που σημαίνει πως οι συναρτήσεις που ακολουθούν είναι προσπελάσιμες από οποιοδήποτε σημείο του προγράμματος και όχι μόνο στο εσωτερικό της κλάσης μας (ακολουθούν περισσότερες πληροφορίες). Οι δύο συναρτήσεις που ορίζονται είναι οι set_values (int,int); και area (void). Η area, μάλιστα, υλοποιείται και επί τόπου στα άγκιστρα που ακολουθούν, λαμβάνοντας την τιμή x*y που αντιστοιχεί στο εμβαδόν του ορθογωνίου. Η set_values υλοποιείται ακολούθως και αναλαμβάνει να τροφοδοτήσει τα πεδία x, y με τις διαστάσεις που θα ορίσει ο χρήστης. Η CRectangle::set_values τονίζει πως η συνάρτηση είναι μέλος του αντικειμένου CRectangle.

Στο κυρίως πρόγραμμα, τώρα, ορίζουμε με τη βοήθεια της CRectangle myRect; ένα αντικείμενο (το myRect) τύπου CRectangle. Η myRect.set_values (5,6); θέτει ως διαστάσεις τους αριθμούς 5, 6. Παρατηρήστε πως η πρόσβαση στα μέλη του αντικειμένου γίνεται με την εισαγωγή της τελείας ανάμεσα. Μόνο σε περίπτωση που το myRect δεν ήταν αντικείμενο αλλά δείκτης σε αντικείμενο τέτοιου τύπου θα είχαμε το σύμβολο " -> " αντί του " . ", δηλαδή: pointerTOmyRect->set_values (5,6); . Τέλος, η myRect.area(); -όπως ήταν αναμενόμενο- επιστρέφει το εμβαδόν του myRect χωρίς να χρειάζεται ορίσματα, μια και γνωρίζει ήδη τις διαστάσεις του. Είναι εμφανές πως με μια δήλωση τύπου CRectangle rectA, rectB, rectC; μπορούμε να έχουμε περισσότερα του ενός ορθογώνια.

OVERLOADING ΣΕ ΚΛΑΣΗ ΣΥΝΟΛΩΝ

Θα προχωρήσουμε σε μία ελαφρώς πιο σύνθετη χρήση των κλάσεων, δημιουργώντας μία class που θα στεγάζει σύνολα ακεραίων. Οι αριθμοί θα αποθηκεύονται στον πίνακα elems[maxCard], όπου maxCard το μέγιστο των στοιχείων που θέλουμε να αποθηκεύσουμε. Ενα σύνολο, όμως, οφείλει να συνοδεύεται από συναρτήσεις που να δίνουν την ένωση, την τομή του ή την ισότητά του με άλλα σύνολα. Ετσι, θα εφοδιάσουμε τη δομή μας με οκτώ συναρτήσεις, οι οποίες θα ελέγχουν αν ένα στοιχείο ανήκει στο σύνολο, αν δύο σύνολα είναι ίσα ή άνισα κ.λπ.

Για να προσθέσουμε επιπλέον ευχρηστία και λειτουργικότητα στην κλάση μας, μάλιστα, στις συναρτήσεις αυτές θα δώσουμε τη μορφή operators. Operators είναι τα γνωστά σύμβολα του τύπου +,*,==,& που χρησιμοποιούνται ως πράξεις. Και ενώ η C++ είναι σε θέση να γνωρίζει τι σημαίνει 3+5, δεν είναι δυνατόν να ξέρει τι εννοούμε όταν γράφουμε set1+set2 για τα σύνολα που θα ορίσουμε. Είναι απαραίτητο, επομένως, να ορίσουμε τη νέα χρήση αυτών των συμβόλων, όταν αυτά διαπραγματεύονται αντικείμενα της κλάσης που δημιουργούμε. Η διαδικασία αυτή λέγεται operator overloading, μια και επισυνάπτουμε επιπλέον λειτουργικότητα στους operators που επιθυμούμε. Ο τρόπος

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Το προγραμματιστικό tip του μήνα, αν και μάλλον θα έπρεπε να αφορά στον προγραμματισμό των διακοπών μας, έχει να κάνει με την οργάνωση κάθε εφαρμογής μας. Μόλις εντρυφήσετε στο χώρο των κλάσεων, θα βρείτε εξαιρετικά πολύτιμη τη βοήθεια προγραμμάτων UML (Unified Modeling Language). Πρόκειται για τη σχηματική αναπαράσταση των κλάσεων και των σχέσεών τους σε συνδυασμό με τη δυνατότητα παραγωγής κώδικα βασιζόμενου σε διαγράμματα τέτοιου είδους. Τέτοιες λειτουργίες παρέχει το Visual Modeler της Enterprise Edition του Visual Studio 6.0, το Visio 2000 της Microsoft, το UML Studio της PragSoft και πολλά άλλα.

Θέματα προηγούμενων τευχών

είναι απλός και ευκολονόητος. Αρκεί η προσθήκη μιας εντολής του τύπου: type operator sign (parameters); όπου sign ένα από τα προσφερόμενα προς overloading σύμβολα της C++ και type ο τύπος δεδομένων που θα επιστρέφει η συνάρτηση.

Οπως θα διαπιστώσετε, στο πρόγραμμα που ακολουθεί ο operator * για παράδειγμα επιφορτίζεται με την απόδοση της τομής δύο συνόλων. Η εντολή (s1 * s2).Print(); βρίσκει την τομή του συνόλου s1 με του s2 και την εμφανίζει στην οθόνη χάρη στη συνάρτηση-μέλος print. Προσέξτε, επίσης, τη διαφορά ανάμεσα στα public και private μέλη της κλάσης μας. Τα private μέλη καλούνται μόνο εσωτερικά στην κλάση (στον ορισμό των συναρτήσεών της) και δεν απασχολούν προγραμματιστικά κάποιον που θέλει να χρησιμοποιήσει ένα αντικείμενο τύπου Set. Πρωταρχικής σημασίας είναι και ο ορισμός ενός κατάλληλου constructor, μίας συνάρτησης που θα αρχικοποιεί τις απαραίτητες τιμές ενός αντικειμένου όταν του αποδίδουμε τη λειτουργικότητα της κλάσης μας. Η συνάρτηση αυτή έχει το ίδιο όνομα με την κλάση. Εδώ το ρόλο του constructor παίζει η συνάρτηση Set (void) { card = 0; }.

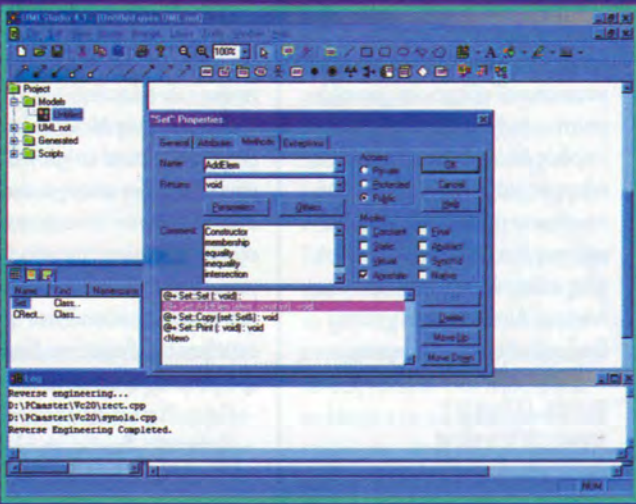
```
#include <iostream.h>
const     maxCard = 100;
class Set {
public:
Set (void) { card = 0; }
// Constructor
friend Bool operator & (const int, Set&);//
membership
friend Bool operator == (Set&, Set&);    //
equality
friend Bool operator != (Set&, Set&);    //
inequality
friend Set operator * (Set&, Set&);      //
intersection
friend Set operator + (Set&, Set&);      //
union
void      AddElem (const int elem);
void      Copy      (Set &set);
          void      Print     (void);

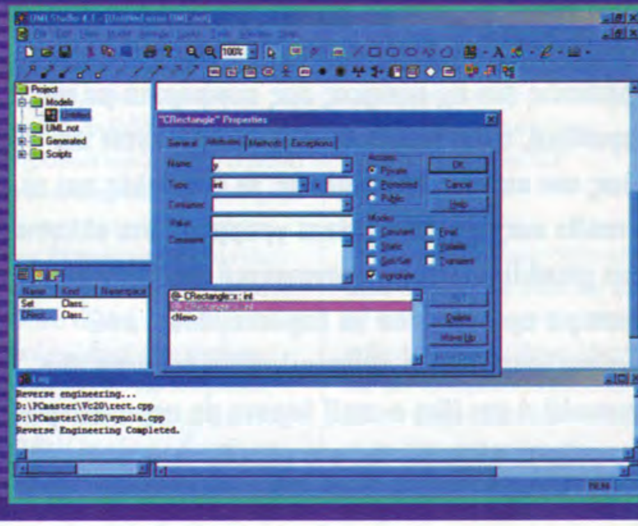
private:
int                 elems[maxCard];
// set elements
int                 card;
// set cardinality
};

Bool operator & (const int elem, Set &set)
{
for (register i = 0; i < set.card; ++i)
          if (elem == set.elems[i])
                    return true;
return false;
}
Bool operator == (Set &set1, Set &set2)
{
if (set1.card != set2.card)
          return false;
for (register i = 0; i < set1.card; ++i)
          if (!(set1.elems[i] & set2))
                    return false;
return true;
}
Bool operator != (Set &set1, Set &set2)
{
return !(set1 == set2);
}
Set operator * (Set &set1, Set &set2)
{
Set res;
for (register i = 0; i < set1.card; ++i)
          if (set1.elems[i] & set2)
                    res.elems[res.card++] =
set1.elems[i];
return res;
}
Set operator + (Set &set1, Set &set2)
{
Set res;
set1.Copy(res);
for (register i = 0; i < set2.card; ++i)
          res.AddElem(set2.elems[i]);
return res;
}
void Set::AddElem (const int elem)
{
for (register i = 0; i < card; ++i)
          if (elems[i] == elem)
                    return;
if (card < maxCard)
          elems[card++] = elem;
else
          cout << "Set overflow\n";
}
void Set::Copy (Set &set)
{
for (register i = 0; i < card; ++i)
          set.elems[i] = elems[i];
set.card = card;
```

Operators διαθέσιμοι για Overload

+	-	*	/	=	<	>	+=	-=	*=	/=	<<	>>
<<=	>>=	==	!=	<=	>=	++	–	%	&	~	!	¦
~	&=	Æ=	¦=	&&	¦¦	%=	[	]	(	)	new	delete





```
}
void Set::Print (void)
{
cout << "{";
for (int i = 0; i < card-1; ++i)
        cout << elems[i] << ",";
if (card > 0)                    // no comma
after the last element
        cout << elems[card-1];
cout << "}\n";
}
int main (void)
{
Set         s1, s2, s3;
s1.AddElem(10); s1.AddElem(20);
s1.AddElem(30); s1.AddElem(40);
s2.AddElem(30); s2.AddElem(50);
s2.AddElem(10); s2.AddElem(60);
cout << "s1 = ";        s1.Print();
cout << "s2 = ";        s2.Print();
if (20 & s1) cout << "20 is in s1\n";
cout << "s1 intsec s2 = ";        (s1 *
s2).Print();
cout << "s1 union s2 = ";        (s1 +
s2).Print();
if (s1 != s2) cout << "s1 /= s2\n";
return 0;
}
```

PUBLIC, PROTECTED ΚΑΙ PRIVATE

Οπως προαναφέραμε, μία συνάρτηση ή μία δομή δεδομένων στο εσωτερικό μιας κλάσης μπορεί να υπόκειται στους κανόνες ενός εκ των τριών διαθέσιμων επιπέδων προστασίας. Αυτά είναι τα Public, Protected και Private. Αν δεν επιλέξουμε εμείς κάποιο επίπεδο προστασίας, ως εξ ορισμού επίπεδο επιλέγεται το Protected. Για να δούμε τι σημαίνει καθένα από αυτά:

- **Public:** Μέλη που μπορούν να κληθούν από οπουδήποτε εμφανίζεται ένα αντικείμενο που περιέχει τις κλάσεις. Κανένας περιορισμός.
- **Protected:** Μέλη που είναι ορατά εσωτερικά σε μία κλάση αλλά και σε κλάσεις-απογόνους της. Οι λεγόμενες derived classes είναι κλάσεις που κληρονομούν στοιχεία και protected μέλη από τις προγονικές τους.
- **Private:** Μέλη που είναι ορατά μόνο εσωτερικά σε μία κλάση από τις υπόλοιπες συναρτήσεις της. Εκτός της κλάσης δεν γίνονται προσπελάσιμα και αν κάτι τέτοιο κριθεί απαραίτητο, πρέπει να υπάρχουν ειδικές Public συναρτήσεις που να μεσολαβούν.Τα επίπεδα προστασίας εμπλουτίζονται και με την έννοια της φιλίας κλάσης (friend), η οποία αποκτά δικαίωμα πρόσβασης σε όσα μέλη άλλων φίλιων κλάσεων έχουν χαρακτηριστεί ως friend. Εύλογη είναι η εξής απορία: Γιατί να θέλουμε να αποκρύψουμε και να προστατεύσουμε κάποια μέλη μιας κλάσης εκτός από αυτήν; Η απάντηση βρίσκεται στις απαιτήσεις πολύπλοκων projects, ιδιαιτέρως όταν αυτά απασχολούν περισσότερους του ενός προγραμματιστές. Ο δημιουργός ενός αντικειμένου καλείται να υποδείξει με τις συναρτήσεις που θα καθορίσει ως προσπελάσιμες τη βέλτιστη χρήση του, αποτρέποντας το συνάδελφό του που θα εκμεταλλευτεί τη λειτουργικότητα της κλάσης από περιττά λάθη. Επίσης, με αυτόν τον τρόπο δεν υποχρεώνει κάποιον που χρησιμοποιεί την κλάση να κατανοήσει τον τρόπο λειτουργίας της. Η εσωτερική δομή της κρύβεται και το αντικείμενο μετατρέπεται σε ένα αυτοτελές προγραμματιστικό κομμάτι που του αντιστοιχούν συγκεκριμένες συναρτήσεις αλληλεπίδρασης με την υπόλοιπη εφαρμογή.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αν αναλογιστείτε πως η περίφημη MFC Βιβλιοθήκη της Visual C++ δεν είναι τίποτα άλλο από ένα σύνολο έτοιμων κλάσεων που χρησιμοποιούν τα Windows, τότε πλησιάζετε στο να κατανοήσετε το ρόλο των classes και των αντικειμένων στο σύγχρονο προγραμματισμό.

Για ιδανικά γευστικά αποτελέσματα, τα περιεχόμενα του παρόντος τεύχους συνοδεύονται άριστα από ένα παλιό καλό "PC Master" εσοδείας Σεπτεμβρίου 2000 (ΤΕΥΧΟΣ 127 - ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΑΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ).

Για περισσότερα πάνω στο θέμα θα βρείτε ανεξάντλητη βιβλιογραφία, καθώς τόσο η Visual C++ όσο και οι λοιπές σύγχρονες γλώσσες (Visual Basic, Delphi κ.λπ.) έχουν επιβάλλει μια τάξη στον κάποτε άναρχο και χειμαρρώδη προγραμματισμό...

PC

Επικοινωνία με τη στήλη

Δεν λέω, καλοί οι κοκκοφοίνικες, τα beach bars και οι εξωτικές παραλίες. Στείλτε όμως κι ένα e-mail σε αυτούς που μοχθούν στην Αθήνα για να λερώνετε το "PC Master" Ιουλίου με παγωτό και άμμο! Στείλτε τα σχόλιά σας και ας είναι κι από laptop στην τροπική Ιο. Θα σφίξουμε τα δόντια και θα συγκρατήσουμε τη ζήλια μας... Η διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com έχει φορέσει τα καλοκαιρινά της και περιμένει τις "δροσιστικές" παρατηρήσεις σας. Καλό programming, αν και στις παραλίες μόνο κώδικα δεν γίνεται να σκεφτείς...

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ... ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ

Hello "PC Master",
Αν και είμαι παλιός αναγνώστης σου, είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Το πόσο σε εκτιμάμε οι περισσότεροι αναγνώστες σου το ξέρεις, γι' αυτό περνάω κατευθείαν στο θέμα. Ο λόγος που σου γράφω είναι η επιστολή που δημοσιεύσατε στο τεύχος 140 του φίλου Ironbeastsentenced_george.

Ως φανατικός RPGάς, πραγματικός όμως και όχι όπως ο φίλος Γιώργος ο οποίος παίζει μόνο μεσαιωνικά RPGs, έχω να του πω πως έχει πολύ μεγάλη ιδέα για τη μουσική που ακούει, η οποία χρόνο με το χρόνο φθίνει και έχει φτάσει σε κατάσταση να συγκρούονται οι οπαδοί της μεταξύ τους (βλ. Metallica-Iced Earth). Οσο για το Rockwave, είδαμε και πέρυσι τι έγινε. Την είδατε όλοι Barbarians και δεν αφήσατε τίποτα όρθιο. Κάτι άνθρωποι όπως εσύ δίνουν δικαιώματα στους άσχετους να λένε ότι τα παιχνίδια επηρεάζουν την ψυχολογία των παιδιών.

Αυτά είχα να πω και συγγνώμη για το ύφος του γράμματος, όμως τόσο καιρό διάβαζα τα σχόλια πολλών για τη μουσική και δεν άντεξα.

Ευχαριστώ προκαταβολικά για τη δημοσίευση.

Υ.Γ. 1: Πηγαίνετε σε κανένα club να ισιώσετε...!
Υ.Γ. 2: Fight and dance with the devil!
Υ.Γ. 3: nikoecon@freemail.gr για e-παρέα...

Φίλε μας,
Λες σε λίγο όλοι όσοι παίζουμε RPGs και μας αρέσουν οι μεσαιωνικοί κόσμοι να χρειαζόμαστε... ψυχίατρο; Πλάκα θα 'χει - ορδές από σιδερόφραχτους ιππότες να κάνουν ουρά έξω από τα ιατρεία περιμένοντας τη σειρά τους για να εξεταστούν από τους ειδικούς... Αντιτσουρινακολόγους! Αϊντε, και του χρόνου θα ξανάρθουν οι Απόκριες...

ΠΕΡΙ ΚΡΙΣΗΣ VOL. XXXVIII

Χαίρε ω "PC Master",
Εχω αγανακτήσει πλέον με δύο θέματα...
Θέμα πρώτο και καλύτερο: Πού είναι, ωρέ, αυτή η περιβόητη κρίση των περιπετειών (ελληνιστί adventures);;;
Μήπως είναι στη Ραγιά;
Οχι (απαντώ μονολεκτικά).
Μήπως είναι στην Ευρώπη;
Μήτε στη Γηραιά ήπειρο είναι!
Να η απάντηση: στις ΗΠΑ είναι, ωρέ!
Γιατί τόσα χρόνια που μιλάμε για αυτήν την κρίση έχουν εμφανιστεί μερικά από τα καλύτερα adventures. Παραδείγματα ουκ ολίγα: Discworld Noir (το καλύτερο adventure ever), Grim Fandago, Monkey Island 4, Gabriel Knight 3, Dracula 1&2, Riven (από τότε μιλούσαμε για κρίση), Atlantis I & II, Real Myst, Faust, Aztec, Nomad Soul, Opsys (μην ακούσω σχόλια, το παιχνίδι φύσαγε).

Συμπέρασμα; Μόνο κρίση δεν υπήρχε όλα αυτά τα χρόνια και μόνο κρίση δεν υπάρχει ακόμα στον κόσμο των adventures, αν εξαιρεθεί η χώρα των προσφύγων. Στο κάτω κάτω η νοημοσύνη των Αμερικανών φαίνεται από το ότι είχαν αποθεώσει το Sims και εμείς στεναχωριόμαστε...

Θέμα 2ον και άλυτον:
Πειρατεία. Συγγνώμη, αλλά το 60% των παιχνιδιών μου είναι αυθεντικά (mostly adventures), το άλλο 30% είναι κόπιες (κυρίως παιχνίδια τύπου FIFA) και τα λοιπά είναι adandonware-warez. Γιατί; Ο λόγος είναι απλός: Τι να το κάνω αυθεντικό το FIFA που κοστίζει 14.000 δρχ. και δεν μου προσφέρει τίποτα, αλλά ο ξάδερφός μου θέλει να παίζει; Βέβαια, είμαι σίγουρος πως υπάρχουν πολλοί που θα το αγοράσουν αυθεντικό και ας είναι πιο λειψό και από την κόπια! Στο τέλος τέλος η κόπια έχει και CD case για να μπορώ να τη χρησιμοποιήσω και με άλλα παιχνίδια, ενώ το αυθεντικό αναγκαστικά θα μπει μαζί με το Matrix δίπλα από το DVD και το video...

Σχετικά με τα abandonware-warez, ας φρόντιζαν η CD-Media



και οι λοιπές εταιρείες να υπήρχαν στα καταστήματα και εγώ θα τα αγόραζα σίγουρα. Οσο για το Gabriel Knight 1 είναι κατανοητό να μην υπάρχει στην αγορά, όπως κατανοητό είναι εγώ ως νεότερος (16 χρονών) να το κατεβάζω ιντερνετικά...

Υ.Γ. 1: Μη βάλετε DVD στο περιοδικό για δύο λόγους: Αφ' ενός η πλειονότητα δεν διαθέτει DVD-ROM και αφ' ετέρου θα πρέπει να αλλάξετε το κλασικό πλέον λογότυπο του περιοδικού ("PC Master CD-ROM").

Υ.Γ. 2: Μεγαλώστε τις στήλες "Abandonware" και "Emulators Corner" για να μαθαίνουμε και εμείς οι νεότεροι.

Υ.Γ. 3: Είμαι ανοιχτός για επικοινωνία στο MrCrowley_gr@hotmail.com.

Υ.Γ. 4: Επιτέλους σταματήστε, μεταλλάδες, τις διαμάχες αφού οι deathsters είναι φυσικό να ακούνε Tiamat και εγώ δεν ξέρω τι, οι thrasters Slayer και εγώ το μέταλλο Black Sabbath. Από πού και ως πού συγκρίνουμε και από πού και ως πού μετατρέπουμε το "PC Master" σε "Metal Master";

Υ.Γ. 5: Παρακαλώ σε, "άρχοντα των Η/Υ", δημοσίευσε το μέγα ετούτο γράμμα, είναι το πρώτο μου και αν μείνει στο Recycle bin το τελευταίο μου...

Φίλε μας,
Για την κρίση τα έχουμε ξαναπεί αρκετές φορές στο παρελθόν και, βέβαια, θα συνεχίσουμε να γράφουμε σχετικά, όσο το θέμα βρίσκεται με τον έναν ή τον άλλον τρόπο στην επικαιρότητα. Ως προς το DVD, επεξεργαζόμαστε τις (πολυπληθέστατες, είναι η αλήθεια) απαντήσεις σας στο κουπόνι και θα σας ενημερώσουμε όταν παρθούν οι όποιες αποφάσεις.

ADVENTURES ΚΑΙ ΑΛΛΑ...

Αγαπητό "PC Master",
Καταρχήν, θέλω να σας ευχαριστήσω όλους θερμά για την εξαιρετική δουλειά που κάνει ο καθένας σας (από την καθαρίστρια ως και τους ταπεινούς συντάκτες του περιοδικού), γιατί μου έχετε προσφέρει απερίγραπτη ευχαρίστηση όλα αυτά τα χρόνια. Πρέπει να πω ότι αυτό είναι το πρώτο γράμμα που στέλνω σε εσάς, αν και σας διαβάζω με μανία από το πρώτο κιόλας τεύχος. Τα ερωτήματα και οι απόψεις μου, όμως, συσσωρεύονται χρόνο με το χρόνο με αποτέλεσμα να μην αντέχω πια και να αναγκάζομαι να σας γράψω. Ετσι πήρα φόρα, οπλίστηκα με το lightsaber virtual στυλό μου, έπαιξα 2 ωρίτσες Oni και αφού στανιάρισα άρχισα να γράφω.

Adventures

Είμαι δυστυχώς ένας φανατικός adventurer. Λέω δυστυχώς, διότι, όπως όλοι γνωρίζετε, τα adventures περνάνε τα τελευταία 6-7 χρόνια μια σταδιακή πτώση. Σίγουρα υπάρχουν εξαιρέσεις όπως τα καταπληκτικά The Longest Journey, Dracula 1&2, Monkey Island 3, Broken Sword, Time Maschine, Egypt 2, Riddle of the Sphinx, Real Myst, Riven, Atlantis 1&2, The Last Express, Stupid Invaders και μερικά ακόμα, όμως δεν μπορούν να θεωρηθούν αρκετά. Παρ' όλα αυτά βλέπουμε τώρα τελευταία ότι αρκετές εταιρείες ξαναστρέφονται στο χώρο των adventures. Αυτό όμως δεν με καθησυχάζει, αντίθετα με ανησυχεί πολύ, γιατί τα στέλνουν να θυσιαστούν (ναι, για τα πολυαγαπημένα μας adventures μιλάω) στο βωμό του κέρδους και των 3D γραφικών. Γιατί, δηλαδή, πρέπει ένα παιχνίδι να έχει την τελευταία λέξη της τεχνολογίας πάνω του για να θεωρείται προχωρημένο; Και δυστυχώς όσοι κάνουν το μεγάλο βήμα και θυσιάζουν κάπως τα γραφικά για να κερδίσουν στη γενική ποιότητα, χαντακώνονται εντελώς από τα περιοδικά του χώρου. Ακόμα και το "PCM" έπεσε δυστυχώς σε αυτό το λάθος. Στο review για το Oni (αναφέρω ένα game το οποίο ναι μεν δεν είναι adventure, αλλά μου έκλεψε την καρδιά) αναφέρει ότι τα γραφικά του τίτλου δεν είναι καλά και τα βαθμολογεί με 77%. Μα καλά, ρε παιδιά, τρελαθήκαμε τελείως; Εχει υπέροχα γραφικά. Δεν έχω συναντήσει ούτε pixel!!! Τι δηλαδή; Επειδή δεν έχει τα γραφικά του Sacrifice σημαίνει ότι είναι απαράδεκτο; Δεν νομίζω.

Επανερχόμενος στα adventures, πιστεύω να παρατηρήσατε ότι δεν έβαλα στη λίστα με τα τελευταία καλύτερα adventures το Monkey Island 4, το οποίο με απογοήτευσε. Από το θρυλικό Monkey Island 1&2 με το SCUMM interface και το 3 με το πρωτοποριακό point and click interface μεταφερθήκαμε σε ένα adventure "actionοποιημένο". Λυπάμαι, αλλά αυτό με απογοήτευσε οικτρά. Ελπίζω να μη μου χιμήξουν οι Pegnose Petes του Mr Mandrill, εγώ απλώς λέω τη γνώμη μου. Τελειώνοντας, εύχομαι σε sequel του Longest Journey!

Λοιπά θέματα

Πειρατεία: Δεν ήθελα να αναφερθώ σε αυτό το θέμα, αλλά δέχτηκα ανώτερες πιέσεις από το High Council των Jedi. Λοιπόν, είμαι ενάντια στην πειρατεία αλλά και εναντίον της αισχροκέρδειας των διάφορων εταιρειών που αυξάνουν τις τιμές εξαφανίζοντας manual, demos, extras κ.λπ. Συμφωνώ με όλες τις απόψεις του φίλου Necroabyssuss (PCM No 137).

Unreal Tournament vs Quake 3: Φτάνει πια, ρε Κόντη, με το Quake 3. Λύσσαξες πια! Lol! Εμένα μου αρέσει περισσότερο το U.T., διότι προσφέρει περισσότερα από το Quake 3. Γραφικά καλύτερα, πιο "ελαφρύ" για το σύστημα, περισσότερα όπλα, πιο μεγάλες πίστες κ.λπ.

Αυτά ήταν λίγα από τα πράγματα που ήθελα να παρατηρήσω. Ελπίζω το mail μου να μην μπει στα αζήτητα και ικετεύω γονατιστός σε δημοσίευση! Τι, σουβλάκια και μπίρες για δωροδοκία; Οχι, μόνο αυτά αλλά και δώρο στον κόμη Κράτσουλα το νέο χειροποίητο σετ βασανιστηρίων, απευθείας από το Hellforge του Diablo θα κάνω.

Ελπίζω με όσα ανέφερα να μην έθιξα κανέναν, απλώς εκφράζω μια διαφορετική άποψη. Ευχαριστώ που με ανεχτήκατε και φυσικά... Keep up the good work guys.

Try to make it even better.

Αλεκ "Skywalker333"
Μιχαλιτσιάνος

Υ.Γ. 1: HINT! Οποιος θέλει να νικήσει τον Κόντη σε shoot'em up, ας τον προκαλέσει σε Counter-strike ή σε U.T. Μάλλον ο λόγος που δεν του αρέσει το U.T. είναι ότι δεν παίζει καλά! LOL! Πιστέψτε με, το ξέρω από πρώτο χέρι!

Υ.Γ. 2: Χαιρετίσματα στους Slash (GR), Pickachu, Morfeas, Provato, Mithril, Herzeleid, Maverick, Mythos και Rebelion. Χρωστάω πολλά στη φιλία τους.

Υ.Γ. 3: Λυπάμαι για το μεγάλο σε έκταση γράμμα. Σκεφτείτε ότι το μίκρυνα κατά 2,5 σελίδες για να σας το στείλω!

Υ.Γ. 4: Χαίρομαι που υπάρχουν πολλοί μεταλλάδες στην παρέα του "PCM"! UP THE IRONS, Καφούρε!

Υ.Γ. 5: Ωχ, με κόβω να πέφτω θύμα του φίλτατου Λύρη και να εμφανίζομαι ως ο υπέρμαχος Jedi που παλεύει ενάντια στον διαβολικό Darth Kratsoula! Να τι τραβάει κανείς όταν βαδίζει στο δρόμο του φωτός.

Φίλε Αλεκ,
Συμμεριζόμαστε την άποψή σου για τα adventures και τα 3D γραφικά. Θυμάμαι, πριν από αρκετά χρόνια, τη στιγμή που βλέπαμε για πρώτη φορά με τον Ανδρέα Τσουρινάκη το πρώτο Alone in the Dark και σχολιάζαμε τα γραφικά του: Ε, από τότε λοιπόν είχα αναπτύξει μια σχέση μίσους με τα... καταραμένα πολύγωνα - δεν τα πήγαινα με τίποτα τα άτιμα! Πάντως, στο άμεσο μέλλον πρόκειται να κυκλοφορήσουν αρκετά ενδιαφέροντα adventures με παραδοσιακά (ζωγραφιστά) γραφικά, οπότε... stay tuned! Ειδικά το Immanis το περιμένω πώς και πώς. Ο κόσμος του από το playable demo που είδα δείχνει ονειρεμένος!

Οσο για τον Λύρη, τη γλίτωσες αυτή τη φορά. Την επόμενη όμως...

Αλληλογραφία

ΟΙ COMMANDERS ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ ΔΡΙΜΥΤΕΡΟΙ

Μοναδική αγάπη μου "PC Master" (Ντόινγκ!), Σου ξαναγράφω έπειτα από πολύύύύ καιρό για να απαντήσω στον Ιάσονα Σιούτη, που στο γράμμα του (τεύχος 132) επιτέθηκε εναντίον μου και όλων όσοι υποστηρίζουν ότι C&C>Starcraft, χαρακτηρίζοντάς μας "στρατηγούς της πλάκας" και αναφέροντας ειδικά για εμένα ότι είμαι άσχετος και λέω μπαρούφες.

Λοιπόν, στο πρώτο γράμμα μου δεν επιτέθηκα στο Starcraft ή στον Black Lord. Αντίθετα είπα ότι το SC είχε καλή ατμόσφαιρα, ωραία γραφικά και πολύ καλό σενάριο. Αλλά αφού βλέπω σε τι τόνους κυμαίνεται το γράμμα του Ι. Σιούτη, θα απαντήσω ανάλογα.

Πρώτον, από την πρόταση "να φτιάξεις 30 Titans και να διαλύσεις τη βάση του εχθρού" φαίνεται η δική σου ασχετοσύνη. Πολλές φορές έχω δεχτεί (σε multiplayer, βέβαια, γιατί στο single η CPU ούτε που διανοείται να κάνει τέτοια επίθεση) αυτή την επίθεση και την απέκρουα πάντα με καμιά δεκαριά Banshees (το αγαπημένο μου unit!), αφού οι Titans δεν έχουν αντιαεροπορική προστασία. Μέχρι ο αντίπαλος να καταλάβει τη βλακεία που έκανε, κλάψ' τα. Ασε που όλοι είναι τόσο σίγουροι για την επιτυχία, ώστε αφήνουν τη βάση αφρούρητη.

Δεύτερον, αφού τα Zerglings στηρίζονται στους τεράστιους αριθμούς τους για να νικήσουν, είναι πάμφθηνα και δεν πατιούνται από Siege Tanks, τα οποία έχουν όγκο δεκαπλάσιο και βάρος 200πλάσιο από αυτά. Πού τη βρίσκεις, λοιπόν, τη στρατηγική στο να στέλνεις 100-150 πάμφθηνα Zerglings μαζί με προστασία από τον αέρα και να διαλύεις την αντίπαλη βάση; Πού, μου λες;

Τρίτον, στο Tiberian Sun (μεταξύ μας, ήταν λίγο ψιλοπατάτα ως προς την ποιότητα, αλλά ένας σοβαρός C&C fan το τελειώνει οπωσδήποτε) διαλύεται η βάση σου κάθε πέντε λεπτά. Αν όμως ο αντίπαλος σου στείλει μπόλικα Ghost μαζί με προστασία, σου διαλύει τη βάση ολόκληρη και όχι μόνο ένα κομμάτι και μάλιστα σε χρόνο ρεκόρ (το πολύ 2 λεπτά).

Τέταρτον, μην πολυμιλάς για το Devil's Tongue (και όχι Tonque, όπως το γράφεις), γιατί το SC δεν έχει subterranean units, οπότε καλύτερα να μην ξύνεις πληγές. Και μην πει κανείς ότι η τεχνική Burrow κάνει subterranean units των Zergs, γιατί λέει βλακείες.

Χμμ, τι άλλο... α, ναι! Αγαπητέ Ιάσονα, αν είχες ποτέ κάνει τον κόπο να τερματίσεις το RA1 με τους Soviets, θα έβλεπες ότι σκοτώνονται όλοι ύστερα από στημένη πλεκτάνη του πρώην συμβούλου του Stalin, που τον βλέπεις στο briefing της 3ης αποστολής με τους Soviet (προφανώς ούτε εκεί κατάφερες να φτάσεις, αν βέβαια έχεις το RA1, που πολύ αμφιβάλλω), ο οποίος είναι καραφλός, με λίγη γενειάδα και μουστάκι και μοιάζει διαβολικά με τον Kane...! Ασε που και στο RA2, που μάλλον επίσης δεν έχεις, αν προχωρήσεις στην 9η ή 10η αποστολή με τους Russians, θα δεις στο briefing τον Yuri να σου δείχνει μια φωτογραφία με τον ίδιο, τον Stalin και έναν μυστηριώδη καραφλό τύπο με μουστάκι και γενειάδα, ο οποίος μοιάζει υπερβολικά με τον Kane. Πληροφοριακά σου λέω (πού να ξέρω αν το γνωρίζεις) ότι ο Kane είναι ο αρχηγός των NODs στα C&C. Αρα, καλά κάνω και παραλληλίζω τους Soviets με τους NODs, γιατί κάτι ξέρω.

Για να τελειώνουμε, γέλασα όταν διάβασα ότι δεν υπάρχει στοιχείο προπαγάνδας στο Starcraft. Εκτός του ότι το στοιχείο της προπαγάνδας δίνει βαθμούς στο ρεαλισμό του παιχνιδιού, θα ήθελα να μου λύσεις την εξής απορία: Το σήμα των Νοτίων από τον Αμερικανικό Εμφύλιο (οι Νότιοι ήταν οι "κακοί" του πολέμου - πάντα οι νικημένοι γίνονται γνωστοί ως "κακοί") στα Battlecruisers των Confederates, στο Starcraft τι ρόλο έχει; Κατά τα άλλα, καθόλου προπαγάνδα δεν υπάρχει στο Starcraft. Στο κάτω κάτω, προφανώς, η μία πλευρά του πολέμου κάνει την άλλη να φαίνεται κακή. Αυτό είναι ρεαλιστικό στοιχείο. Η σημαία όμως των Νοτίων δεν προπαγανδίζει τους αντιπάλους, αλλά τους ίδιους τους εαυτούς τους (είναι δυνατόν να θέλουν να φαίνονται κακοί;)

Πάντως, είμαι ανοιχτός σε διαφορετικές απόψεις, αλλά δεν δέχομαι γράμμα επιθετικό όπως αυτό του Ι. Σιούτη, γιατί δεν έχω όρεξη να απαντώ επιθετικά, όπως έκανα τώρα. keep up the good work!

Yours sincerely,
Γιώργος Μυλωνάς

Υ.Γ. 1: Διάβασα σε ένα forum ότι ολόκληρη η σειρά C&C έχει πουλήσει κοντά στα 6.000.000 αντίτυπα... ε, ρε γλέντια η Westwood και η Electronic Arts...

Υ.Γ. 2: Οπως επισήμανε και άλλος αναγνώστης, για τη μάχη του καλύτερου RTS κονταροχτυπιούνται Red Alert και Age of Empires 2. Εγώ τα έχω και τα δύο (by the way, αυθεντικά) και τα κατευχαριστιέμαι. Ευτυχώς που πήρα το SC πειρατικό, γιατί θα είχα σκοτώσει τον πωλητή αν το έπαιρνα αυθεντικό.

Υ.Γ. 3: Ζήτω τα RTS, τα C&C και το "PC Master"!!

Φίλε Γιώργο,
Προς τι το μίσος και ο αλληλοσπαραγμός; Ειρήνη υμίν! Υπάρχει χώρος για όλους, βρε παιδιά, πώς κάνετε έτσι; Σας είπε πια κανένας ότι θα καταργήσουν τη μια σειρά από τις δύο και φαγώνεστε σαν τα κοκόρια; Μπα, σε καλό σας!

CD Ή DVD;

Αγαπητέ κ. Κράτσα,
Σας γράφω άλλη μία φορά για να σας επιστήσω την προσοχή στο θέμα της αντικατάστασης του CD από DVD. Σκεφτόμουν να σας γράψω εδώ και δύο μήνες όταν δημοσιεύθηκε το σχετικό απαντητικό δελτίο, αλλά σκέφτηκα ότι ίσως ήταν καλύτερα να περιμένω τα αποτελέσματα. Τώρα, όμως, ύστερα από την "Αλληλογραφία" του τεύχους 140, νομίζω πως χρειάζεται και μια δεύτερη γνώμη.

Καταρχήν, πρέπει να παραδεχτώ ότι μια τέτοια πρόταση (αλλαγής του CD σε DVD) φαινόταν μάλλον αναγκαία, επειδή σε κάποια τεύχη χρειαζόταν να βάζετε 2 CDs, όπως τώρα στο "Hot Games" (πολύ καλή προσπάθεια - συνεχίστε τη) εξαιτίας της χαρακτηριστικής ευκολίας με την οποία γέμιζαν αυτά. Τα οφέλη από ένα DVD-ROM είναι μάλλον προφανή: αύξηση της ποσότητας και βελτίωση της ποιότητας των περιεχομένων. Δεν χρειάζεται να επεκταθώ σε αυτό. Ωστόσο υπάρχουν κάποιες αρνητικές παράμετροι σε μια τέτοια κίνηση που αποδεικνύονται και στην πράξη. Θα έχετε δει ότι το "RAM" ήδη προχώρησε σε αυτή την αλλαγή και αμέσως οι σελίδες της ύλης του μειώθηκαν σχεδόν στο μισό για να καλυφθεί το κόστος του DVD. Πιστέψτε με, δεν θα ήθελα να δω κάτι παρόμοιο να συμβαίνει στο "PC Master". Εχετε διαμορφώσει πολλές και μοναδικές στήλες στην παρούσα φάση και είναι κρίμα να ακρωτηριάσετε το περιοδικό για να μας δώσετε DVD. Τα παθήματα των άλλων ας γίνουν μαθήματα δικά σας. Το "RAM" στην προσπάθειά του να πρωτοπορήσει έκανε διπλή ζημιά: Πρώτον, δίνει κάτι που όσοι αναγνώστες του δεν έχουν DVD δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν (επιφυλάσσομαι για τα αποτελέσματα του δελτίου, αν και νομίζω πως και οι πιο πολλοί αναγνώστες του "PC Master" δεν το διαθέτουν) και, δεύτερον, μείωσε την ύλη του στην απολύτως βασική, κλονίζοντας την εμπιστοσύνη των αφοσιωμένων αναγνωστών του.

Επίσης, ο κ. Μαγκλάρας Αντώνης (τ.140) μάλλον χωρίς πολλή σκέψη αναφέρει ότι θέλει να έχει ένα περιοδικό ισάξιο των ευρωπαϊκών, γι' αυτό πρέπει να μπει το DVD. Μα, φίλε μου, δεν παρακολουθείς την ύλη του "PC Master"; Δεν βλέπεις ότι είναι κορυφαίο (δεν βλέπω το λόγο να βάλω τα ευρωπαϊκά περιοδικά ως μέτρο σύγκρισης) και στην ενημέρωση και στην αξιοπιστία και σε ό,τι άλλο; Το DVD είναι αυτό που θα το αναδείξει; Ας σκεφτόμαστε λογικά.

Επιπλέον, η τιμή του περιοδικού αναπόφευκτα θα αυξηθεί με την έλευση του DVD, είτε μειωθούν οι σελίδες είτε όχι. Μάλιστα, επειδή προφανώς δεν θα θέλετε να ξεπεράσετε το "ψυχολογικό" όριο των 2.000 δρχ., σίγουρα θα μειώσετε τις σελίδες, οπότε καταλήγουμε στους προαναφερόμενους προβληματισμούς. Αν, βέβαια, έχετε τον τρόπο να σας κοστίζει το DVD όσο το CD, χάρισμά σας. Προσωπικά δεν έχω πρόβλημα με μια αύξηση της τιμής, αρκεί το έντυπο μέρος να μη χάσει την αξία του.

Για να εξηγούμαι, δεν έχω πρόβλημα με τη μετάβαση σε DVD. Ισα ίσα, με δελεάζει η σκέψη του τι θα μπορούσατε να συμπεριλάβετε. Ενα DVD γεμάτο από υλικό στο γνωστό στυλ του "PC Master" (emulators, roms, full games, abandonware) είναι κάτι που πρέπει να δω και αναπόφευκτα κάποια στιγμή θα συμβεί. Κι αν δεν έχω DVD drive, είναι βέβαιο ότι κάποια στιγμή θα αποκτήσω. Σε τελική ανάλυση αυτή τη μετάβαση θα την κρίνουν οι αναγνώστες του περιοδικού συλλογικά. Ο δικός μου σκοπός είναι να σας επισημάνω τις πιθανές παρενέργειες. Θυμηθείτε ότι ούτε η μετάβαση από τη δισκέτα στο CD ήταν απρόσκοπτη. Ανατρέξτε σε εκείνα τα ηρωικά τεύχη: Η τιμή αυξήθηκε κατά 50% και το περιοδικό για αρκετούς μήνες ήταν σε κατάσταση "δίαιτας" - καμία σχέση με το σημερινό "PC Master". Εκανα λάθος, λοιπόν, μπορείτε να μάθετε και από τη δική σας ιστορία και να μην επαναλάβετε αυτές τις παιδικές ασθένειες. Η δική μου πρόταση είναι να μην προβείτε στην αλλαγή του CD, αν δεν συντρέχουν οι κατάλληλες προϋποθέσεις. Πότε θα συμβεί αυτό, νομίζω πως εσείς το γνωρίζετε καλύτερα. Οποια απόφαση κι αν πάρετε πάντως, may the Force be with you!

Με εκτίμηση,
Κωστής Καρβουνιάρης

Υ.Γ.: Νομίζω πως η ιδέα του φίλου Warlock για τη μετατροπή των τευχών του "Pixel" σε PDF είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετική και θα ήθελα να την ενισχύσω. Παρ' ότι δεν ήμουν τακτικός αναγνώστης του λόγω ηλικίας, ένα τεύχος του '89 ήταν η πρώτη επαφή μου με τους υπολογιστές και τα περιοδικά τους ειδικότερα, οπότε ξυπνά και σε μένα πολλές αναμνήσεις. Βάλτε όλα τα τεύχη, αν γίνεται. Ξέρω ότι χρειάζεται δουλειά αλλά όταν ολοκληρωθεί θα είναι θησαυρός, ειδικά για όσους ασχολούνται με την εξομοίωση παλαιότερων μηχανημάτων.

Φίλε Κωστή,
Ακόμα είναι πολύ νωρίς για τέτοιες σκέψεις, τη στιγμή που δεν έχει καν δρομολογηθεί η υπόθεση του DVD και απλώς γίνονται μελέτες στο πλαίσιο των οποίων ζητήσαμε άλλωστε και τη δική σας γνώμη. Οταν η ιδέα του DVD ωριμάσει και υπάρξουν εξελίξεις, τότε θα συζητήσουμε για όλα όσα αναφέρεις στην επιστολή σου. Οπως και να έχει, τα πάντα θα μελετηθούν σωστά και χωρίς βιασύνη, ώστε να βρεθεί η λύση που θα ικανοποιεί πλήρως εσάς, τους πιστούς αναγνώστες μας!

ΤΣΙΤΣΑΝΗΣ RULES!

Τι θα γίνει BliTzER, θα μας πρήξεις για πολύ ακόμα; Οχι, για να ξέρω δηλαδή. Μα πότε θα καταλάβεις επιτέλους εσύ και οι άλλοι άγριοι μεταλλάδες πως τα καλύτερα τραγούδια είναι τα ρεμπέτικα και τα λαϊκά; Τι λέτε για Metallica, Iced Earth, Marduk και κολοκύθια νερόβραστα; Τον Μπιθικώτση τον έχεις ακούσει; Να τραγουδιστής που σε φτιάχνει! Αντε, συνεχίστε λίγο ακόμα αυτή την ιστορία με τα μεταλλικά (νερά σας) για να γίνετε εντελώς ρεζίλι...

Τσιτσάνης, φίλε μου, Τσιτσάνης! Εγώ από metal δεν σκαμπάζω (όχι δεν είμαι γέρος, νέος είμαι). Ξέρω, όμως, πως έχω βαρεθεί να διαβάζω στη στήλη της αλληλογραφίας για metal. Αν σας αρέσει τόσο πολύ η μουσική αυτή (σε βαθμό κακουργήματος), πάρτε ένα "Βαρύ" μουσικό περιοδικό. Αν έχετε νευράκια κιόλας, πλακώστε κανέναν στο ξύλο, έτσι για να ξεδώσετε.

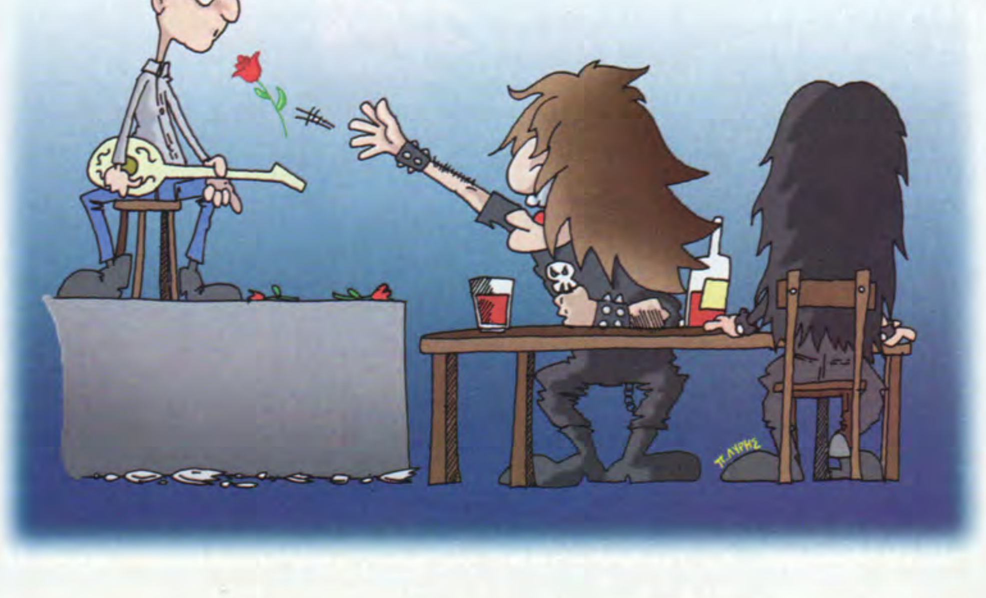
Υ.Γ. 1: Απαιτώ δημοσίευση.
Υ.Γ. 2: Ρε Βούρδουλα (κλεμμένο), τι θα γίνει, θα δώσεις αύξηση στον Ανδρέα; Τρεις αδερφές έχει να παντρέψει (σου κάνω τον σκληρό για να μην τις φάω από την αρχή).
Υ.Γ. 3: Keep up the good work!
Υ.Γ. 4: Γεια σου, tezcaclipooka! (ξέρει αυτός ποιος είναι).
Υ.Γ. 5: BliTzER, την Καραγκούνα την έχεις ακούσει; Εκεί να δεις πώρωση...

Φίλε μας,
Δημοσιεύουμε με χαρά μια διαφορετική άποψη στο θέμα. Αφήστε τους ...Marduk και πιάστε το... μπουζούκι! Βέβαια, αν ο BliTzER έχει ακούσει την Καραγκούνα, εγώ θα κόψω τις φλέβες μου, αλλά μη μου πεις ότι κι εσύ έχεις ασχοληθεί με τα "βαρέα και ανθυγιεινά" μουσικά ιδιώματα, γιατί σίγουρα δεν θα σε πιστέψω (τουλάχιστον νερόβραστα δεν θα τα έλεγες). Κατά τα άλλα, περί ορέξεως ουδείς λόγος...

ΜΗ ΜΕ ΛΗΣΜΟΝΕΙ...

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας παλιός αναγνώστης του περιοδικού, αλλά είναι η πρώτη φορά που σας γράφω. Εγώ καλά λόγια δεν πρόκειται να πω, γιατί όλα είναι χιλιοειπωμένα. Το μόνο που θα πω είναι ένα τεράστιο ευχαριστώ για όλα αυτά τα χρόνια που είσαι μαζί μας και ελπίζω να είσαι για πολύ καιρό ακόμα. (Ειδικά θα ήθελα να ευχαριστήσω τον Αντρέα για την αξεπέραστη προσφορά του όλα αυτά τα χρόνια).

Ας αρχίσω, όμως, γενικά με τις εξελίξεις στο χώρο, οι οποίες είναι αναμφίβολα το φλέγον θέμα, αν και τον τελευταίο καιρό δεν γίνονται αναφορές για αυτές στη στήλη της αλληλογραφίας... Ακόμη θυμάμαι τα γράμματα του στυλ "Εχω έναν 386 /33, τι πρέπει να αλλάξω για να μου παίζει το τάδε παιχνίδι;" Τώρα οι εξελίξεις τρέχουν ακόμα ταχύτερα και μέχρι να



Αλληλογραφία

φτάσει το γράμμα στο "PC Master" χρειάζεται αναβάθμιση...

Αυτή τη στιγμή γράφω σε έναν Celeron 433, ο οποίος πριν από λίγο καιρό πέταγε ενώ τώρα είναι... για πέταμα! Πάντως, αναβάθμιση δεν πρόκειται να κάνω ακόμα και συμβουλεύω και τους άλλους να πράξουν το ίδιο, τουλάχιστον μέχρι να κοπάσει αυτή η καταιγίδα που έχει ξεσπάσει. Φυσικά, θα κάνουμε αναβάθμιση μόνο όταν αυτή χρειάζεται και όχι για να κάνουμε επίδειξη με τον Pentium 4 /1.7GHz. Αυτά με το θέμα των αναβαθμίσεων.

Περνάω στο θέμα των adventure & RPG games. Τα πρώτα πριν από έναν χρόνο, όπως όλοι ξέρουμε, περάσανε μια πολύ κρίσιμη περίοδο, η οποία με τις τελευταίες κυκλοφορίες φαίνεται να βαδίζει στο τέλος της. Εχουμε άριστα παιχνίδια όπως το The Longest Journey, Dracula 1&2, Escape from Monkey Island, RealMyst και σύντομα Myst III: Exile. Βέβαια, οι παλιές εποχές δεν ξανάρχονται και δεν πρόκειται να μαγευτούμε ξανά όπως έγινε με τα Loom, Hitchhikers, Monkey Island, King's Quest. Το αντίστροφο φαίνεται να συμβαίνει με τα RPGs, τα οποία κυκλοφορούν κατά δεκάδες. Αυτά που ξεχωρίζουν, όμως, είναι λίγα (Baldur's Gate) και αυτά που απογοητεύουν πολλά. Οσοι ετοιμάζονται να στείλουν γράμματα όπως έκαναν, κατά τη γνώμη μου άδικα, για την παρουσίαση του Diablo 2 στο περιοδικό, τους πληροφορώ ότι έχω τελειώσει το πρώτο Diablo περίπου δέκα φορές και ακόμα το παίζω, καθώς και ότι περίμενα πολλά περισσότερα από τον πολυδιαφημισμένο διάδοχό του.

Είναι και κάποιες προτάσεις που θα ήθελα να κάνω στο περιοδικό:

Αν αυξάνατε τον αριθμό των abandonware pages, πιστεύω ότι θα ήταν πολύ καλό, όχι πολύ - μια δυο σελιδούλες ακόμη! Καλό επίσης θα ήταν να κάνατε και παρουσίαση καθαρών Rings περί abandonware όπως τα Ring Of Ages, Tuol.

Οπως καταλαβαίνετε από τα προαναφερόμενα είμαι νοσταλγός του παρελθόντος, έχοντας τα μάτια στραμμένα βέβαια και στο μέλλον. Διατηρώ, μάλιστα, γνωστό abandonware site του οποίου τη διεύθυνση δεν πρόκειται να αποκαλύψω μέσα από το περιοδικό, ψάξτε λίγο και θα τη βρείτε! Επίσης, συμφωνώ απόλυτα με την πρόταση του Warlock για τα τεύχη του "Pixel" σε PDF. Θα είναι καταπληκτικό! (μου λείπουν καμιά 30αριά!)

Υ.Γ.: Αλήθεια, υπάρχει περίπτωση να δούμε συνέχειες των: Larry, King's Quest και άλλων παλιών adventures;

Fen-ABN

Φίλε μας,
Τα abandonwares είναι και δική μας αγάπη - να είσαι σίγουρος πως δεν πρόκειται να ξεχάσουμε τα παλιά, all-time classics που μας χάρισαν ατέλειωτες ώρες διασκέδασης στο παρελθόν και συνεχίζουν να μας συντροφεύουν ακόμα και τώρα, στον αιώνα του 3D και της high-tech mania!

ΑΧ, ΑΥΤΟ ΤΟ NAPSTER...

Αγαπητό "PC Master", Συγχαρητήρια για το εξαιρετικό περιοδικό σας, το οποίο διαβάζω από το τεύχος 78. Σου γράφω για να εκφράσω τη γνώμη μου για δύο θέματα τα οποία συζητιούνται πολύ τον τελευταίο καιρό:

***1.** Η διάλυση του Napster (γιατί περί διάλυσης πρόκειται και όχι περί αναδιαμόρφωσης). Η τύχη του Napster πιστεύω πως ήταν γνωστή από τη στιγμή που κυκλοφόρησε. Προσωπικά τη θεωρούσα δεδομένη (όσο και αν δεν μου άρεσε η κατάληξη αυτή). Αργά ή γρήγορα θα γινόταν, αφού κανείς (πέρα από εμάς τους απλούς χρήστες) δεν είχε συμφέρον από την ύπαρξή του. Ως πρόγραμμα και ιδέα ήταν πρωτοποριακή. Εγώ προσπαθούσα να βρω διάφορα τραγούδια σε καταστήματα και η απάντηση που έπαιρνα ήταν συνήθως η εξής: "Αυτό το κομμάτι δεν κυκλοφορεί πια" ή "Αυτό δεν το έχω". Από το Napster κατέβασα πάρα πολλά τραγούδια και, φυσικά, τα έβρισκα δωρεάν. Το δωρεάν το τονίζω, γιατί πιστεύω ότι εδώ είναι η ουσία του πράγματος: Ποια δισκογραφική εταιρεία έχει συμφέρον από την ύπαρξη του Napster; Καμία. Το ίδιο ισχύει και για τους καλλιτέχνες. Ετσι, κατάφεραν να το καταστρέψουν και να το παρουσιάσουν σύμφωνα με τα δικά τους συμφέροντα. Πιστεύω, εν τέλει, ότι μπορεί να κατάφεραν να διαλύσουν το Napster, όμως υπάρχουν και άλλα παρόμοια προγράμματα που μπορούν να μας εξυπηρετήσουν.*

***2.** Η κρίση στα adventures. Προσωπικά πιστεύω ότι τα adventures είναι το καλύτερο είδος παιχνιδιών που υπάρχει. Οσον αφορά στο θέμα της κρίσης είμαι αισιόδοξος. Πιστεύω ότι αρχίζει να ξεπερνιέται, αφού όλο και περισσότεροι gamers ασχολούνται με τα adventures και οι εταιρείες παρουσιάζουν πολύ καλούς τίτλους, όπως: The Longest Journey, Beyond Atlantis, Riddle of the Sphinx, Dracula 2, Monkey Island 3, Myst 3: Exile, Schizm: Mysterious Journey. Νομίζω πως σε λίγο καιρό ο κόσμος θα ξαναστραφεί στα adventures, τα οποία θα γίνουν και πάλι το κυρίαρχο είδος.*

Keep up the good work

Cortezone

Φίλε μας,
Με το Napster και τα συναφή προγράμματα το "παιχνίδι" βρίσκεται ακόμα σε εξέλιξη. Γράφουμε κι εμείς συνεχώς τα νεότερα ώστε να είστε πάντοτε ενημερωμένοι και, βεβαίως, θα παρακολουθούμε από κοντά τα τεκταινόμενα, ειδικά τώρα το καλοκαίρι που αναμένεται να έχουμε σημαντικές ειδήσεις στο χώρο.
Τίποτα ωστόσο δεν έχει κριθεί ακόμα...



Με δύο λόγια

Κ.Α.: Φίλη μας, σε συνέχεια της τηλεφωνικής επικοινωνίας που είχαμε, σημειώνουμε εδώ ότι ο συντάκτης μας τον οποίο κατηγόρησες πως έδωσε ολόσωμη φωτογραφία σου σε site "γνωριμιών", μαζί με διάφορα αισχρόλογα σε μορφή... βιογραφικού, μας απάντησε πως δεν έχει καμία σχέση με την ενέργεια αυτή. Αλλού, λοιπόν, πρέπει να αναζητηθεί ο ένοχος αυτής της κακοστημένης φάρσας. Το περιοδικό μας εκφράζει, πάντως, τη λύπη του για το γεγονός ότι μία αναγνώστριά μας έπεσε θύμα ενός κακόπιστου ατόμου και συνιστά σε όλους σας να προσέχετε πολύ... πού δίνετε τις φωτογραφίες σας!

The best of... sci-fi movies

Στο "Cinemaster" αυτού του μήνα, θα κάνουμε μία μικρή αναφορά στις ενδοξότερες sci-fi ταινίες επιστημονικής φαντασίας που πέρασαν από το κινηματογραφικό πανί. Θα προτείνουμε sites αφιερωμένα σε αυτές, όπου οι φανατικοί του είδους θα ανακαλύψουν trailers, wallpapers και οτιδήποτε έχει σχέση με τα φιλμ που άφησαν εποχή και μας μετέφεραν σε άλλους γαλαξίες ή άλλες πραγματικότητες του κόσμου μας. Καθίστε αναπαυτικά... Ξεκινάμε!

του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

2001: A SPACE ODYSSEY (1968)

Βρισκόμαστε στο έτος 2001. Μία διαστημική αποστολή ξεκινά ένα μακρινό ταξίδι, με σκοπό να ανακαλύψει τους εξωγήινους που παρακολουθούν τον πλανήτη μας. Θα εξερευνήσουμε το Διάστημα μέσα από σενάριο και σκηνοθεσία που άφησαν εποχή, καθώς κατάφεραν να διεισδύσουν στο υποσυνείδητο του θεατή. Πρόκειται για μία ταινία-ορόσημο στην ιστορία του κινηματογράφου, η οποία για κάποιους είναι το καλύτερο φιλμ επιστημονικής φαντασίας όλων των εποχών! Το σίγουρο είναι πως ο **Stanley Kubrick** έφτιαξε μία επική ταινία, με εξαιρετικά για την εποχή εφέ, που έγινε κλασική και εντυπωσιάζει ακόμα και σήμερα. Στα **www.alien.sciflicks.com** και **www.indelibleinc.com** θα βρείτε άφθονες φωτογραφίες, πληροφορίες και θέματα σχετικά με την "Οδύσσεια του Διαστήματος".

STAR WARS (1979)

Εχω μόνο μερικές γραμμές για να περιγράψω το μεγαλείο των σπουδαίων αυτών ταινιών, κάτι που μοιάζει σαν να προσπαθείς να ανασύρεις τον "Τιτανικό" με μία ψαρόβαρκα. Γι' αυτόν το λόγο θα αναφερθώ μόνο στην αρχή. Ο **George Lucas** το 1979 έφτιαξε έναν ολόκληρο κόσμο έξω από τον πλανήτη μας και τον φύτεψε στα κεφάλια εκατομμυρίων ανθρώπων. Την πρώτη ταινία ακολούθησαν και άλλες με εξίσου μεγάλη επιτυχία και το έπος έκλεισε με το τρίτο και τελευταίο επεισόδιο και ουσιαστικά το έκτο φιλμ της σειράς. Δεν υπάρχει κινηματογραφική ταινία με περισσότερους φανατικούς θαυμαστές. Τα εφέ ήταν και είναι αξεπέραστα. Δεν θα μπορούσε, βέβαια, ένα τέτοιο έπος να μην έχει την ιστοσελίδα που του αρμόζει. Στο **www.starwars.com** απλά θα βρείτε τα πάντα!



ALIEN (1979)

Το "Alien" είναι η πρώτη ταινία μίας από τις δημοφιλέστερες σειρές στην ιστορία των ταινιών επιστημονικής φαντασίας και σίγουρα το καλύτερο sci-fi θρίλερ όλων των εποχών. Μία ομάδα γήινων αστροναυτών βρίσκεται υπό το έλεος εξωγήινων δολοφόνων. Χαρακτηριστική είναι η ατάκα ενός εκ των πρωταγωνιστών στο έργο: "Θαυμάζω την αγνότητά του (alien). Ενας επιζών, ανεπηρέαστος από συνείδηση, συμπόνια και ηθικές αυταπάτες... αγνός δολοφόνος". Στο επίσημο site (**www.alien.com**) θα βρείτε υλικό σχετικό και με τις τέσσερις ταινίες.

CLOSE ENCOUNTERS OF THE 3rd KIND (1977)

Επειτα από τις "Στενές Επαφές 3ου τύπου", ο νυχτερινός ουρανός δεν ήταν ποτέ ξανά ο ίδιος. Οι δουλειές του **Steven Spielberg** σίγουρα δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις. Πρόκειται για την πιο εντυπωσιακή ταινία που έχει να κάνει με ΑΤΙΑ χωρίς να στέκεται βέβαια μόνο εκεί, αλλά παρουσιάζοντας παράλληλα και την ψύχωση ενός ανθρώπου μετά την επαφή. Σκηνές όπως η συγκέντρωση χιλιάδων προσκυνητών στην έρημο και η άφιξη του τεράστιου διαστημόπλοιου έχουν μείνει χαραγμένες στην ιστορία και στο μυαλό μας. Τα ειδικά εφέ ήταν οι προάγγελοι του τι μας επιφύλασσε το Hollywood για τα επόμενα χρόνια. Καταπληκτική ταινία η οποία, δυστυχώς, δεν έχει κάποιο site που να στέκεται στο ίδιο ύψος. Τα **www.filmsite.org/clos.html** και **www.geocities.com/hollywood/studio/3469/encounters** απλά κάνουν τη δουλειά τους.

Net resources

✖ Το washingtonpost.com (www.washingtonpost.com) είναι το επίσημο site της μεγαλύτερης και εγκυρότερης εφημερίδας της Αμερικής. Εδώ θα βρούμε κριτικές για ταινίες που κυκλοφορούν ή θα κυκλοφορήσουν, νέα γύρω από τον μαγικό κόσμο του σινεμά και οτιδήποτε άλλο φανταστούμε. Μία σελίδα με κύρος και αξιόπιστες πληροφορίες.

✖ Στο cinenet.gr (www.cinenet.gr) θα βρούμε τα πάντα γύρω από τον κινηματογράφο στη χώρα μας. Προτάσεις, trailers, προσεχώς, σχόλια και πολλά άλλα. Επίσης, περιλαμβάνονται όλες τις ταινίες που κυκλοφορούν σε DVD και VHS, καθώς το cinenet δεν περιορίζεται μόνο στο χώρο των κινηματογραφικών αιθουσών. Ενα αξιόλογο ελληνικό κινηματογραφικό site, το οποίο όμως θα μπορούσε να είχε κάπως καλύτερο σχεδιασμό.

✖ Το Alternative Factor (altfactor.gr) δεν είναι ένα αμιγώς κινηματογραφικό site. Πρόκειται για έναν δικτυακό τόπο αφιερωμένο στην επιστημονική φαντασία, όπου παρουσιάζονται ανάλογες ταινίες, βιβλία, συγγραφείς και πολλά άλλα που θα κάνουν "πουρέ" το μυαλό μας.

BLADE RUNNER (1982)

Βρισκόμαστε στο κοντινό μέλλον και ο Blade Runner (**Harrison Ford**) είναι ένας αστυνομικός που πρέπει να εξουδετερώσει τέσσερα εγκληματικά ανθρωποειδή ρομπότ. Ενα φιλμ που θα μπορούσε να αλλάξει τον κόσμο, αλλά δυστυχώς δεν τα κατάφερε. Η πρώτη cyberpunk ταινία, που ήταν "καταδικασμένη" να παραμείνει ένα cult film και σε αυτό τη βοήθησαν οι έντονες σκηνές και η μοναδική μουσική του **Βαγγέλη Παπαθανασίου**. Το παράξενο είναι πως δέκα χρόνια μετά την πρώτη προβολή, βγήκε το Director's Cut, μία έκδοση όπου είχαν κοπεί σκηνές και προστέθηκαν κάποιες νέες. Το φιλμ επιτέλους "φάνηκε" και έδειξε τι θα μπορούσε να είχε κάνει, αλλά ήταν αργά. Παρ' όλα αυτά, δικαίως εδραιώθηκε ως ένα από τα μεγάλα sci-fi έργα. Το site **www.sciflicks.com/blade_runner** είναι αξιόλογο.

ET (1982)

Η μοναδική, ίσως, ταινία επιστημονικής φαντασίας που έκανε κάποιους από εμάς να δακρύσουμε. Το όνομα **Steven Spielberg** σας λέει τίποτα; Αλλο ένα δημιούργημα του μεγάλου "μάγου" της οθόνης. Η ιστορία είναι πάνω κάτω γνωστή. Ενας εξωγήινος πέφτει στη Γη, τον βρίσκει ένα παιδάκι και περνάνε καλά. Σίγουρα δεν πρόκειται για μία sci-fi ταινία, αλλά παραείναι "μεγάλη" για να μην την αναφέρουμε. Στο Δίκτυο υπάρχουν πολλά αξιόλογα sites, εκ των οποίων ξεχωρίζουν τα **www.cyberspace-creations.com** και **homepage.mac.com/etweb**. Βλέπετε, όταν μία ταινία αγγίζει τις καρδιές των ανθρώπων, αυτοί της αφιερώνουν χρόνο.



TOTAL RECALL (1990)

Η "Ολική Επαναφορά" είναι μία πολύ καλή ταινία με έναν πολύ κακό πρωταγωνιστή (**Arnold Schwarzenegger**) και με ένα ευτυχώς καλό αποτέλεσμα. Αλλο ένα φιλμ για το οποίο υπάρχουν σκληρές διαμάχες σχετικά με το αν είναι ή όχι από τα καλύτερα του είδους. Στο έτος 2070 τα ταξίδια Γη - Αρης έχουν γίνει κάτι όπως Αθήνα - Λουτράκι. Ο Arnold θέλει να πάει διακοπές στον "κόκκινο πλανήτη" αλλά δεν έχει λεφτά. Ετσι, απευθύνεται σε μία εταιρεία που "φυτεύει" εμπειρίες στο ανθρώπινο μυαλό... και εκεί αρχίζουν τα καλά. Μεταλλαγμένοι, Αρειανά τοπία, η **Sharon Stone** και τα πολύ καλά εφέ είναι τα δυνατά χαρτιά της ταινίας. Περισσότερες πληροφορίες, downloads και εικόνες θα βρείτε στο **www.angelfire.com/ns/recal.html**.

THE 5th ELEMENT (1997)

Τα αυτοκίνητα πετάνε, η Γη έχει γίνει ένα μπάχαλο, ο πλούσιος κακός θέλει να γίνει κυρίαρχος (**Gary Oldman**) και ένας ταξιτζής (**Bruce Willis**) θα μας σώσει. Κλειδί στην όλη ιστορία είναι μία εξωγήινη κοπέλα που κρατάει το πολύτιμο μυστικό. Μπορεί η πλοκή να ακούγεται ίσως γελοία και κοινότοπη, όμως πρόκειται για ένα καλό sci-fi φιλμ επιστημονικής φαντασίας, το οποίο μας μεταφέρει σε μία τρομαχτική version του μελλοντικού κόσμου μας. Τα φοβερά ειδικά εφέ και σκηνικά μαζί με το πολύ καλό cast (ο Gary Oldman είναι ίσως ο πιο παρανοϊκός "κακός") ανυψώνουν την ταινία και μας χαρίζουν δύο ώρες απόλυτης ψυχαγωγίας. Μία γεύση μπορούμε να πάρουμε από το επίσημο site (**www.thefifthelement.com**).



THE MATRIX (1999)

Ο Neo (**Keanu Reeves**) είναι ένας χάκερ, υπεύθυνος για τα μεγαλύτερα δικτυακά εγκλήματα. Μέσω κάποιων άλλων "δικτυακών τρομοκρατών" θα του αποκαλυφθεί η "αλήθεια"! Ποια είναι αυτή; Απλώς δείτε αυτόν τον αποκαλυπτικό εφιάλτη επιστημονικής φαντασίας και θα καταλάβετε. Το σενάριο είναι ευφυέστατο και ο θεατής κινείται σε ένα "μπαλέτο" πολεμικών τεχνών και μία συνεχή αμφιβολία για το τι συμβαίνει γύρω του. Οι χαρακτήρες, αινιγματικοί και μυστήριοι, συμπληρώνουν το τρομαχτικό σκηνικό. Πρόκειται για μία από αυτές τις ταινίες που μας βάζουν σε σκέψεις. Στην ιδιαίτερα αλλόκοτη ιστοσελίδα του τίτλου θα βρούμε τις απαντήσεις που ψάχναμε. Τι είναι, τελικά, το "Matrix"; (**www.whatisthematrix. com**).

DEEP IMPACT (1998)

Ωκεανοί σηκώνονται, πόλεις πέφτουν, αλλά η ελπίδα παραμένει. Αυτό ήταν το concept της εντυπωσιακότερης ίσως sci-fi ταινίας όλων των εποχών. Το σενάριο είναι φτωχό, αλλά ποιος το χρειάζεται όταν έχεις τέτοια εφέ; Ενας κομήτης έχει βάλει πορεία προς τη Γη. Το τέλος πλησιάζει και στον πλανήτη επικρατεί πανικός, καθώς οι "προάγγελοί" του αρχίζουν να καταστρέφουν τα πάντα! Κανείς δεν μπορεί να ξεφύγει! Οσοι δεν το είδαν στον κινηματογράφο καλό θα είναι να το δοκιμάσουν σε DVD για να μην τους "ξεφύγει" τίποτα. Στο επίσημο site (**www.deepimpact.com**) υπάρχουν φοβερά wallpapers και πληροφορίες για την ταινία.

PC

CINE*news*

Ο "Ζορμπάς" πέθανε και οι συγγενείς, φίλοι και θαυμαστές του Μεξικανού ηθοποιού Anthony Quinn είπαν το τελευταίο αντίο στην αυλή του σπιτιού του, όπου και θάφτηκε. Ο ρόλος που τον έκανε γνωστό σε όλο τον κόσμο ήταν αυτός του "Zorba the Greek".

Τώρα που το "Swordfish" είναι No1 στην Αμερική, σταμάτησαν και τα αστεία για τον John Travolta και την τελευταία μεγάλη αποτυχία του "Battlefield Earth". Η καλή προσπάθεια του ηθοποιού να υποδυθεί τον εξωγήινο σε ένα τελείως αποτυχημένο φιλμ επιστημονικής φαντασίας, έκανε και τις πέτρες να γελούν μαζί του. Φαίνεται, όμως, πως τελικά η τύχη είναι με το μέρος του, καθώς η νέα ταινία του έχει εκτοπίσει άλλες υπερπαραγωγές (Pearl Harbor) και βρίσκεται στην κορυφή. Γέλασε κανείς;

Η Sharon Stone, εκτός από το ότι καθυστερεί το sequel της ταινίας "Basic Instict" που είχε σπάσει ταμεία το '92 και μας είχε αποκαλύψει "πολλά", καθώς απορρίπτει όλους τους πρωταγωνιστές που προτείνει η εταιρεία, τώρα μηνύει τους παραγωγούς του "Basic Instict 2". Η Sharon, λοιπόν, υποστηρίζει πως είχε υπογράψει ένα συμβόλαιο ύψους 14 εκατομμυρίων δολαρίων, χρήματα που θα έπαιρνε είτε έβγαινε η ταινία είτε όχι. Οι παραγωγοί, βέβαια, υποστηρίζουν πως ουδέποτε έκαναν τέτοια συμφωνία με τη γνωστή ηθοποιό.

Rage Against the Machine

Οι R.A.T.M., που φτάνουν -δυστυχώς- στο τέλος της ύπαρξής τους, συνεχίζουν να τροφοδοτούν με το πάθος τους το χώρο της "σκληρής" μουσικής. Το site αυτού του μήνα δεν είναι απλώς μουσικό, αλλά το site μιας μαχητικής στάσης ζωής και ενός ελεύθερου τρόπου σκέψης. Παράλληλα, ρίχνουμε μια ματιά στο ανερχόμενο rock group Gorillaz, το site του οποίου αποτελεί παράδειγμα προς μίμηση...

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a-vaggelis@hotmail.com

Οταν οι R.A.T.M. άρχισαν να προκαλούν αίσθηση με τη σκληρότητα της μουσικής τους αλλά και των στίχων τους, πολλοί ήταν αυτοί που βιάστηκαν να τους χαρακτηρίσουν ως μερικούς ακόμα "δήθεν" επαναστάτες που προσπαθούν να μας πουλήσουν οργή σε συσκευασία CD. Οταν διαλύθηκαν πρόσκαιρα για να συμμετέχει ενεργά ο τραγουδιστής τους Zack De La Rocha στις ειρηνευτικές συνομιλίες ανάμεσα στους ινδιάνους αντάρτες Zapatistas και την κυβέρνηση του Μεξικού, οι καλοθελητές επικριτές άρχισαν να αναμασάνε τα λόγια τους. Η γενικότερη δράση των Rage Against The Machine είναι αυτή που τους κάνει να ξεχωρίζουν. Αλλωστε και τα τραγούδια τους είναι όλα πολιτικοποιημένα, δίχως αυτό να σημαίνει πως είναι προπαγανδιστικοί ύμνοι υπέρ κάποιου στενόμυαλου ιδεολογήματος. Ο ανθρωπισμός, ο σεβασμός στα ανθρώπινα δικαιώματα, η αξιοπρέπεια, ο αγώνας κατά του ρατσισμού, η ελευθερία του λόγου και η κοινωνική δικαιοσύνη είναι μερικά από τα αιτήματα που προβάλλουν οι αιχμηρά ωμοί στίχοι του συγκροτήματος. Ο ήχος τους είναι εξίσου ανατρεπτικός. Μια σειρά από ετικέτες που είχαν επικαλεστεί οι μουσικοί κριτικοί για να τους κατηγοριοποιήσουν δεν ήταν αρκετή να τους περιγράψει πλήρως. Με στοιχεία από hip-hop και metal οι Rage Against The Machine εγκαθίδρυσαν και καθιέρωσαν τη δική τους μουσική σκηνή.



ΤΟ ΕΠΙΣΗΜΟ SITE

Από την εισαγωγή και μόνο του site (http://www.ratm.com) καταλαβαίνουμε πως εδώ έχουμε κάτι διαφορετικό. Μία εισαγωγή που κατορθώνει να εντυπωσιάσει με τα μηνύματά της και όχι με τα γραφικά ή τον ήχο της, μας προϊδεάζει για το τι θα επακολουθήσει. Στο http://www.ratm.com θα βρούμε μια πολιτισμική άποψη και όχι έναν δικτυακό χώρο που αποσκοπεί στο εμπορικό promotion και στην πώληση κονκάρδων. Στα αριστερά η λίστα με τις επιλογές είναι ενδεικτική του περιεχομένου: News, Tour, Timeline, Images, Sounds, Benefits, Messages, Freedom, Action, Reading List, Goods. Δεν θα δούμε τις συνήθεις επιλογές που υπάρχουν σε κάθε μουσικό site αλλά θα κοιτάξουμε τα στοιχεία που το κάνουν διαφορετικό από τα υπόλοιπα. Αυτό που μας προκάλεσε το θαυμασμό, όμως, είναι μία επιλογή που σπανίως βλέπουμε σε site συγκροτήματος. Η Reading List είναι μία λίστα με προτεινόμενα βιβλία, τα περισσότερα εκ των οποίων απεικονίζονται και στο εσωτερικό του CD "Evil Empire". Πολλά από αυτά είναι διαθέσιμα και on-line! Σε σύγκριση με αρκετά punk-οειδή συγκροτήματα που ως κεντρική ιδέα υιοθετούν την "πουλήστε τα βιβλία και αγοράστε ναρκωτικά", οι Rage Against The Machine μάλλον υπερέχουν ποιοτικά! Το γεγονός αυτό επιβεβαιώνεται και από το περιεχόμενο των επιλογών Freedom και Action. Σε αυτές θα βρείτε πληροφορίες σχετικά με ανθρωπιστικά ζητήματα και εκδηλώσεις διαμαρτυρίας. Οταν η μουσική εκφράζει ιδέες, γίνεται soundtrack μιας ολόκληρης φιλοσοφίας και ενός τρόπου ζωής. Δεν επιχειρούν να εξοργίσουν εφήβους με ψυχολογικά απωθημένα, αλλά να αρθρώσουν έναν μεστό λόγο που να αποτελεί ερέθισμα για σκέψη. Κατηγορούνται, συχνά, ως υπερβολικά "στρατευμένοι". Ευτυχώς, όμως, που δεν απαρνιούνται την ταμπέλα αυτή και δεν έχουν αρχίσει να συνθέτουν σουξεδάκια για καλοκαιρινές αγάπες! Υπάρχουν άλλοι για αυτές τις δουλειές και οι Rage είναι μοναδικοί σε αυτό που κάνουν. Σε μια εποχή που η αδιαφορία και η εξάρτηση γίνονται lifestyle, οι κραυγές του Zack De La Rocha θα μας θυμίζουν πως δεν είναι όλα γύρω μας αγγελικά πλασμένα...



Official site: http://www.ratm.com

Gorillaz

Η ιστορία της μπάντας είναι μια μπερδεμένη υπόθεση. Ο Murdoc (μπάσο), αρχηγός του group, εμβόλισε κάποια μέρα τη βιτρίνα ενός καταστήματος μουσικών οργάνων με το αυτοκίνητό του, με σκοπό να αρπάξει όσο περισσότερα μηχανήματα μπορούσε. Εκείνη τη στιγμή στο μαγαζί βρισκόταν ένας υπάλληλος του οποίου βγήκε το μάτι από τα γυαλιά που πετάχτηκαν με την εισβολή του Murdoc. Το όνομά του ήταν Stu-Pot (φωνή), μέχρι τη στιγμή που έγινε μέλος των Gorillaz και το άλλαξε σε 2D. Ο Russel ήταν ακόμη ένα καλό παιδί που τον έδιωξαν από το σχολείο γιατί ήταν δαιμονισμένος! Επεσε για τέσσερα χρόνια σε κώμα και συνήλθε όταν ένας εξορκιστής τον "ελευθέρωσε" από το Σατανά. Επαιζε τύμπανα σε ένα γκρουπ της Νέας Υόρκης μέχρι που μία συμμορία σκότωσε όλους τους συνεργάτες του. Ετσι, κατέληξε στους "Γορίλες". Το μόνο που έλειπε από το σχήμα ήταν ένας κιθαρίστας. Εβαλαν μία αγγελία και τη μέρα που δημοσιεύτηκε, ένα περίεργο δέμα έφθασε ταχυδρομικώς στο σπίτι όπου έμεναν. Μέσα από το δέμα πετάχθηκε μία μικροσκοπική Ιαπωνέζα με μία Les Paul κιθάρα στο χέρι. Ολοι εντυπωσιάστηκαν και αμέσως την προσέλαβαν.



Official site: http://www.gorillaz.com



Αυτή είναι η σύντομη βιογραφία των "Gorillaz" που κυκλοφορεί στο επίσημο site τους, του πρώτου πραγματικού hip-hop group της ιστορίας.

Σίγουρα το μάτι σας θα έχει πέσει στο πρωτότυπο βιντεοκλίπ ενός τραγουδιού με τον ακόμα πιο πρωτότυπο τίτλο "Clint Eastwood". Η cartoon αισθητική των Gorillaz συνδυάζεται με μία φρεσκάδα στις μουσικές προτάσεις τους. Το "Clint Eastwood" και το "Tomorrow comes today" είναι τα κομμάτια που ξεχώρισαν και έκαναν παγκοσμίως γνωστό το ιδιόρρυθμο αυτό συγκρότημα.

Η shockwave εισαγωγή του site είναι η επιλογή που ενδείκνυται μόλις μπείτε στο http://www.gorillaz.com. Από εκεί και πέρα θα μεταφερθείτε σε ένα εικονικό κτήριο. Με ξεναγό μία μαϊμού θα περιηγηθείτε τους διαφορετικούς ορόφους και τα δωμάτια της πολυκατοικίας. Η ιστοσελίδα εντυπωσιάζει με τα γραφικά και τους ήχους που τη συνοδεύουν, αλλά και με την ποικιλία των δυνατοτήτων που παρέχει. Μπορείτε να ξεχαστείτε άπειρες ώρες στο εν λόγω site, μια και προσφέρει ένα πλήθος δημιουργικών δραστηριοτήτων, από το να συνθέσετε loops και samples των Gorillaz σε μία virtual κονσόλα μέχρι να ζωγραφίσετε graffiti σε τοίχους τουαλέτας και να διαβάσετε κόμιξ, επιλογές 100% πρωτοποριακές για μουσικό site. Μην περιμένετε το παραδοσιακό μενού με τα βιογραφικά, τη δισκογραφία και τα λοιπά τετριμμένα των ιστοσελίδων άλλων συγκροτημάτων. Ενα κυλιόμενο μενού με εικονίδια κάτω δεξιά διευκολύνει την πλοήγησή σας στο cyber σπίτι των Gorillaz. Σε καθένα από τα δωμάτια των μελών του γκρουπ θα βρείτε διαφορετικές interactive ασχολίες. Το site αξίζει την επίσκεψή σας, ακόμα και αν δεν είστε φανατικοί οπαδοί του συγκροτήματος. Και μόνο ως αισθητική πρόταση για Web design θα σας εντυπωσιάσει...

PC

B A C K S T A G E

➤ Δεν είναι λίγοι οι αναγνώστες που ζήτησαν κάποια sites με παρτιτούρες και συγχορδίες. Παραθέτουμε μερικά εδώ και για τους λοιπούς φιλόμουσους της παρέας του "PC Master":
http://kithara.musicpage.com/
http://students.ceid.upatras.gr/~gegglezo/
http://users.otenet.gr/~gtompazi/
http://cgi.di.uoa.gr/~bitsikas/v2/scores.html
http://homepages.pathfinder.gr/thanoss/tablatures.html
http://members.nbci.com/vkot/lyrics

➤ Μία αρκετά ικανοποιητική βάση μουσικών δεδομένων είναι η http://allmusic.com. Ρίξτε μια ματιά τόσο σε αυτήν όσο και στα links της.

➤ Ενας από τους πληρέστερους καταλόγους με ελληνικά μουσικά links είναι αυτός του Μελωδία FM. Δείτε τον στη διεύθυνση http://www.melodia.gr/links/main.htm

➤ Ακούστε την άμμο να κυλάει ανάμεσα στα πλήκτρα σας και χαθείτε σε ένα γαλαζοπράσινο πέλαγος μουσικής. http://www.cavoparadiso.gr και ένα flash λογότυπο θα σας καλωσορίσει.

➤ Ο,τι και να γραφεί γι' αυτόν το χώρο είναι λίγο. Μια όαση μουσικού (και όχι μόνο) πολιτισμού στη Θεσσαλονίκη. Αν βρίσκεστε εκεί, http://www.mylos.gr/. Αν όχι, να ένας από τους πολλούς λόγους για να πάτε...

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!



5 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ TRAIN SIMULATOR

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ MICROSOFT

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Χαμογέλασε, βρε Μήτσο, θα μας έχει το επόμενο τεύχος του "PC Master"...

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

20 ΒΑΘΜΟΙ

D	A	T	A	B	A	S	E	T	R	E	L	O	S	M	I	M	E	M	A
O	M	I	M	O	U	A	T	H	I	M	O	N	E	I	S	E	I	M	L
C	A	L	I	O	S	M	Y	T	A	O	N	E	I	R	A	M	O	Y	O
U	N	S	A	N	T	P	E	R	E	P	O	R	T	T	V	A	L	A	N
M	O	M	I	A	S	L	A	N	E	M	O	N	A	S	E	P	E	O	I
E	I	C	T	H	S	E	K	O	R	P	I	S	E	S	A	F	C	I	S
N	T	N	O	R	T	H	W	I	N	D	S	O	D	A	S	S	N	A	S
T	A	N	A	N	S	O	Y	N	N	X	E	I	M	O	N	A	A	S	P
E	C	P	E	S	T	M	O	Y	T	V	H	Z	O	I	M	O	M	Y	I
R	I	O	M	O	S	A	P	O	S	N	E	A	S	I	N	E	R	X	H
I	L	S	O	P	O	D	C	Y	D	E	N	N	E	X	Q	O	O	P	S
P	P	I	A	T	A	D	D	T	I	O	S	U	T	X	U	E	F	R	N
I	E	N	A	N	A	R	F	I	S	L	I	A	S	O	E	O	R	O	O
K	R	E	A	I	T	E	H	A	T	H	B	E	L	E	R	I	E	S	I
B	O	P	M	B	O	S	M	S	A	L	N	T	R	M	Y	Y	P	E	T
L	C	O	D	E	H	S	N	A	E	B	O	M	B	A	O	M	K	I	A
A	N	S	O	Y	A	R	E	S	E	D	I	B	O	C	M	B	O	M	L
I	S	E	X	I	T	O	S	K	A	I	I	N	A	R	B	O	M	B	E
O	M	P	A	L	I	A	I	D	I	E	S	T	G	O	R	A	F	O	R
C	L	A	S	S	M	O	D	U	L	E	T	R	A	L	A	L	A	L	A

Θέμα: Η αγγλική έκδοση του Microsoft Access

1 DATABASE
2 SAMPLE
3 NORTHWIND
4 CONTACTS
5 INVENTORY
6 ADDRESS
7 QUERY
8 FORM
9 REPORT
10 CLASS MODULE
11 MACRO
12 TABLE
13 PERFORMANCE
14 DOCUMENTER
15 RELATIONSHIPS
16 CODE
17 EDIT
18 OPEN
19 SAVE AS
20 EXIT
21 REPLICATION

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Αντιγραφή του Napster

1	2	3	4	5

1 **Τι είναι το Tov Tov;**

- A. Ηρωας σε κόμιξ
- B. Αρθρο... τραυλού
- I. Ζώο σε μια γνωστή τριλογία

2 **Τι "επαγγέλλεται" ο Jeremy Irons στην ταινία "Dungeons & Dragons";**

- G. Βάρδος
- L. Paladin
- M. Μάγος

3 **Τι χρώμα ήταν το φωτόσπαθο του Luke Skywalker στο "The Empire Strikes Back";**

- E. Μπλε
- K. Πράσινο
- L. Κόκκινο

4 **Εικονίζεται στο εξώφυλλο ενός από τα αδελφάκια του "PC Master".**

- S. Cabal
- K. Army Men
- L. Gryzor

5 **Πώς λέγεται το μικρό PSX**

- H. Pocket station
- L. Little Play
- W. Pikachu station

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







ADVENTURE AT THE CHATEAU D' OR | **TROPICO** | **CLIVE BARKER'S UNDYING** | **BLACK & WHITE** | **X-COM: ENFORCER**

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμ!

10 ΒΑΘΜΟΙ

Αν από 7 μήλα πάρετε το μισό από 10 μήλα, τι θα έχετε;

Απ.: ______________________________

Οι εφτά νάνοι ήταν ο Νυσταγμένος, ο Γκρινιάρης, ο Γελαστούλης, ο Ντροπαλός, ο Συναχούλης, ο Χαζούλης και ο Εξυπνούλης. Ποιος ήταν ο ψηλότερος από όλους τους κατοίκους του σπιτιού;

Απ.: ______________________________

Τι είναι το απολύτως τελευταίο πράγμα που παίρνουν προτού κοιμηθούν τόσο οι άντρες όσο και οι γυναίκες;

Απ.: ______________________________

Επιγραφές - Πινακίδες

- Σε κάποια ταμπέλα κάπου στην Αθήνα: "ΔΙΑΤΗΡΕΙΤΕ ΤΗΝ ΑΘΗΝΑ ΚΑΘΑΡΗ. ΠΕΤΑΤΕ ΤΑ ΣΚΟΥΠΙΔΙΑ ΣΑΣ ΣΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ"
- Ταμπέλα δίπλα στο δρόμο προς Χανιά: "ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΜΗΝ ΠΥΡΟΒΟΛΕΙΤΕ ΑΣΚΟΠΑ"
- Πινακίδα: "ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΠΕΡΣΙΚΑ ΧΑΛΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΜΑΣ"
- Αγγελία: "ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΜΗΧΑΝΑΚΙ ΜΕ ΔΥΟ ΡΟΔΕΣ, ΤΡΙΚΥΚΛΟ"
- Πινακίδα σε ενοικιάσεις αυτοκινήτων: "RENT A CAR KAI RENT A MOTORBIKES"
- Πινακίδα σε ενοικιάσεις αυτοκινήτων και μοτοσυκλετών: "DUCKS FOR RENT" (παπάκια για νοίκιασμα)
- Πινακίδα κάπου στη Λάρνακα: "JACKET POTATOES" και από κάτω: "ΠΑΤΑΤΕΣ ΣΑΚΑΚΙ"
- Πινακίδα σε κάποιο κατάστημα στην Αθήνα: "ΟΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΘΑ ΕΚΤΕΛΟΥΝΤΑΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟΥΣ ΠΕΛΑΤΕΣ"
- Σε κάποια πινακίδα στην Ασπροβάλτα: "DOLOMATA ΓΙΑ FISHING"
- Ταμπέλα σε ζωολογικό κήπο: "ΜΗ ΔΙΝΕΤΕ ΦΑΓΗΤΟ ΣΤΑ ΖΩΑ. ΔΩΣΤΕ ΤΟ ΣΤΟ ΦΥΛΑΚΑ"
- Ταμπέλα σε κατάστημα στην Αθήνα: "ΑΝΟΙΧΤΑ 7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΤΙΣ ΚΥΡΙΑΚΕΣ ΚΛΕΙΣΤΑ"
- Αγγελία σε εφημερίδα της Αθήνας: "ΖΗΤΕΙΤΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ ΜΕ ΓΝΩΣΕΙΣ ΤΖΑΜΠΑ" (αντί για Java)

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 141. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Ιουλίου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 5 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 16 Ιουλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 144. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Οκτωβρίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και τη Microsoft.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

Θέλω το δώρο να μου αποσταλεί ταχυδρομικώς, με δικά μου έξοδα

☐ Ναι ☐ Όχι, *θα περάσω να το πάρω ο ίδιος*

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 138 | **ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2001**

MULTI QUIZ

Όπλο στο Quake.

1	2	3	4	5	6	7
N	A	I	L	G	U	N

1 Τι είναι το "Anal Nathraht, Urvas Bethud, Dohye Dienve" (ή κάπως έτσι...);
- A. Ομάδα χαρακτήρων στο Diablo II.
- N. Το ξόρκι της δημιουργίας (από την ταινία "Excalibur").
- O. Ονόματα χαρακτήρων Protoss στο επερχόμενο Starcraft II.

2 Αν το "PC Master" ήταν μία ελληνική ομάδα ποδοσφαίρου, ποια θα ήταν αυτή;
- Q. Παναθηναϊκός
- R. Ολυμπιακός
- A. ΠΑΟΚ (και ξερό ψωμί)

3 Ποιο από τα παρακάτω δεν αποτελεί είδος δικτύου;
- Z. Ring
- L. Bus
- I. Portal

4 Ποια ήταν η μέγιστη ταχύτητα που μπορούσαν να φτάσουν οι υπολογιστές το 1984;
- L. 10-16MHz
- M. 40-45MHz
- N. 40 χλμ./ώρα σε κάθετη πτώση

5 Ερώτηση/τρικ: Σήμερα είναι 1η Απριλίου. Αύριο είναι:
- G. 4η Απριλίου
- H. 2α Απριλίου
- I. Η ημέρα μετά την 1η Απριλίου

6 Ποιος από τους συντάκτες του περιοδικού μάς έχει "ζαλίσει" (καλά υπερβάλλω λίγο) με τον Bob;
- K. Νίκος "DuMmWiaM" (μμμ, νόστιμο...μιαμ, μιαμ) Κόντης
- U. Βασίλης "Panasonic" Τουλιάς
- L. Ζε-Ηλίας Καφούρος (με ή χωρίς κουκούτσια;)

7 Τι σημαίνει το αρκτικόλεξο ASCII;
- N. American Standard Code for Information Interchange
- M. American Socket Calibration for Informational Integrity
- I. Abandonware Standard Codecs Illogically Implemented

Χμμμ!

- Του μίλησε...
- Ο Ιησούς και οι μαθητές του.

Οι νικητές κερδίζουν 10 card games προσφορά του Fantasy Shop.

- ΖΑΧΑΡΙΑΣ ΣΑΒΒΑΣ *ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ*
- ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΗΛ *ΚΑΒΑΛΑ*
- ΤΣΑΡΜΠΟΥ ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ *ΑΘΗΝΑ*
- ΑΪΒΑΛΙΩΤΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ *ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ*
- ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ *ΑΘΗΝΑ*
- ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ ΝΙΚΟΛΕΤΤΑ *ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ*
- ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ *ΠΕΙΡΑΙΑΣ*
- ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ *ΑΘΗΝΑ*
- ΠΑΠΑΪΩΑΝΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ *ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ*
- ΜΟΣΧΙΔΗΣ ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΣ *ΚΑΒΑΛΑ*

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



NASCAR RACING 4



OUTFORCE



ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN



THE WARD



KINGDOM UNTER FIRE

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

W	O	R	D	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	P	B	S	V	C	J
A	D	P	E	G	F	D	S	N	M	T	H	U	I	K	L	F	G	A	U
C	C	S	G	X	T	G	D	A	A	T	G	D	A	O	C	E	D	D	S
A	R	E	S	O	C	P	E	M	D	I	M	O	O	U	A	R	H	E	T
A	G	F	P	O	W	E	R	P	O	I	N	T	A	R	G	I	B	P	I
L	B	T	H	L	B	O	L	H	U	R	N	K	A	I	U	I	U	A	F
I	R	E	O	A	F	B	B	D	T	F	P	S	L	U	L	A	T	R	I
G	S	S	T	L	B	V	F	C	L	V	U	H	E	N	J	K	S	A	C
N	E	O	O	A	V	C	U	S	O	I	B	A	K	R	F	V	I	T	A
M	P	L	D	L	C	X	I	X	O	K	L	S	L	Y	T	N	O	F	T
E	A	O	R	A	X	J	K	K	K	M	I	X	M	H	J	K	L	O	I
N	H	T	A	L	D	A	C	C	E	S	S	C	N	A	S	D	F	G	O
T	S	E	W	A	F	H	J	K	I	U	H	G	F	D	R	T	Y	U	N
P	O	T	R	I	G	X	T	I	O	K	E	G	A	B	R	I	E	L	M
R	T	I	F	G	N	V	B	A	H	F	R	O	N	T	P	A	G	E	N
I	U	E	V	B	B	D	Y	U	B	I	K	I	L	O	P	J	N	D	I
X	A	T	D	F	V	C	O	E	F	L	E	Y	E	S	O	W	E	I	V
I	F	S	V	B	N	H	U	W	Y	E	E	G	B	V	N	M	E	T	J
M	V	A	L	O	L	I	T	W	E	I	V	E	R	P	T	N	I	K	P
C	O	P	Y	B	V	S	T	Y	L	E	P	R	O	T	A	P	R	I	L

Hall of fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία, είτε ως ανεξάρτητοι είτε ως συνέχειες καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που ήδη φάνταζε τέλειο.
Το HALL OF FAME θα βρίσκεται κοντά σας τους μήνες Ιανουάριο και Ιούλιο.

Επιμέλεια: Θανάσης Αγγέλου

ADVENTURE-RPG

THE DIG

Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".

Παρουσίαση: **Ιαν. '96** Βαθμολογία: **98%**

ATLANTIS

Το Atlantis ήταν το παιχνίδι της Cryo που ξεπέρασε τα πρότυπα στα γραφικά των adventure games, δημιουργώντας έναν από τους πιο ρεαλιστικούς τρισδιάστατους κόσμους. Με άποψη πρώτου προσώπου και κίνηση 360 μοιρών, τρισδιάστατο ήχο και πλούσια δράση αποτελεί ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.

Παρουσίαση: **Ιούλ.-Αύγ. '97** Βαθμολογία: **96%**

QUEST FOR GLORY 5

Συνεχίζοντας την παράδοση των QFG Series, η Sierra εξέπληξε ευχάριστα τους fans της σειράς κυκλοφορώντας το τελευταίο, σύμφωνα με τους ισχυρισμούς της, QFG adventure. Πρόκειται για ένα game που δικαιολογεί απόλυτα τη ρήση: "Για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νέοι". Το QFG 5 περιέχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός καθαρόαιμου Quest For Glory, όπως μάχες, συνωμοσίες, δύσκολα puzzles αλλά και επικό σενάριο. Αποτελεί σίγουρα ένα "must" για όλους τους φίλους των adventure games και όχι μόνο!

Παρουσίαση: **Φεβρ. '99** Βαθμολογία: **97%**

DISKWORLD NOIR

Το αναρχικό χιούμορ του Terry Pratchett έκανε πάλι το θαύμα του. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μας επαναφέρει στην εποχή όπου ένα καλό adventure βασιζόταν στο επιτυχημένο σενάριό του. Χωρίς να υπολείπεται ιδιαίτερα στα γραφικά (βέβαια, τονίζουν με τον καλύτερο τρόπο το κωμικό της κατάστασης) και με ένα αξιοζήλευτο soundtrack να περιβάλλει μοναδικά την ατμόσφαιρα, το Diskworld Noir απεικονίζει με τον καλύτερο τρόπο τον ξακουστό δισκόκοσμο και το εξωφρενικό δημιούργημα του πολυαγαπημένου συγγραφέα.

Παρουσίαση: **Σεπτ. '99** Βαθμολογία: **96%**

SYSTEM SHOCK 2

Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του φανταστικού System Shock όχι μόνο δεν απογοήτευσε τους gamers, αλλά κατάφερε να επισκιάσει την επιτυχία του πρώτου μέρους, φτάνοντας να ανακηρυχθεί από πολλά έντυπα ως το κορυφαίο adventure/RPG του 1999 κι ένα από τα καλύτερα όλων των εποχών. Φανταστικό σενάριο, εκπληκτικά τρομακτικό περιβάλλον και μουσική τόσο υποβλητική, ώστε το παιχνίδι έπρεπε να παίζεται με όλα τα φώτα αναμμένα για να αποφευχθούν τα καρδιακά επεισόδια. Ενας μοναδικός τίτλος.

Παρουσίαση: **Οκτ. '99** Βαθμολογία: **97%**

THE LONGEST JOURNEY



Ενα adventure που "ξυπνά" όλα τα στοιχεία των παλιών καλών παιχνιδιών του είδους και συνάμα ανταποκρίνεται στα δεδομένα και τις ανάγκες της εποχής του. Υποδύεστε την April Ryan, μία κοπέλα με μοναδικά χαρίσματα, και ξεκινάτε ένα μακρύ ταξίδι στους εκπληκτικούς κόσμους του παιχνιδιού. Ενα εξαιρετικό adventure.

Παρουσίαση: **15 Απρ. '00** Βαθμολογία: **96%**

DIABLO II

Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του ίσως πιο επιτυχημένου RPG. Με φανταστικό gameplay, καλοσχεδιασμένα γραφικά, εκπληκτική ατμόσφαιρα και πολλές αποστολές, δίκαια απέκτησε τη θέση του στο Hall of Fame, παρά τα μικροπροβλήματα που αρχικά είχε. Από τα πλέον εθιστικά παιχνίδια που είδαμε ποτέ, άξιος συνεχιστής του προκατόχου του.

Παρουσίαση: **Αύγ. '00** Βαθμολογία: **80%**

BALDUR'S GATE 2

Αξιος συνεχιστής του πρώτου Baldur's Gate, κερδίζει επάξια θέση στο Hall of Fame. Τα εντυπωσιακά γραφικά και το εκπληκτικό και εύχρηστο gameplay του είναι τα σημεία που ξεχωρί-



ζει κάποιος αμέσως. Το σενάριό του είναι πολύ δυνατό και αποτελεί συνέχεια της ιστορίας του πρώτου παιχνιδιού. Γενικά ενσωματώνει όλα τα καλά στοιχεία που αναζητεί ένας fan των RPGs. Αν ανήκετε σε αυτήν την κατηγορία, τότε μην το χάσετε με τίποτα.

Παρουσίαση: **1 Νοεμβ. '00** Βαθμολογία: **98%**

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Η επιστροφή του θρυλικού Guybrush Threepwood ύστερα από απουσία τριών ετών δεν θα μπορούσε να μη συμπεριληφθεί στο Hall of Fame. Αλλος ένας τίτλος, άξιος συνεχιστής



μιας πολύ καλής παράδοσης. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να ζήσετε νέες περιπέτειες στο μαγικό κόσμο του Monkey Island, μάλιστα αυτή τη φορά σε 3D περιβάλλον. Με γραφικά καλύτερα από ποτέ, εύκολο χειρισμό και, φυσικά, άφθονο χιούμορ, είναι βέβαιο πως θα σας καθηλώσει για πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη σας.

Παρουσίαση: **1 Δεκ. '00** Βαθμολογία: **99%**

STUPID INVADERS

Το Stupid Invaders είναι ένα adventure που απευθύνεται σε όλους όσοι αγαπούν το χιούμορ και το κάτι διαφορετικό. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που έχει εκπληκτικά γραφικά, χιούμορ και την πιο χαζή δράση που έχετε συναντήσει ποτέ, στο πιο αλλόκοτο παιχνίδι από την αρχή του κόσμου. Θα σας χαρίσει πολλές ώρες γέλιου και gameplay που θα ενθουσιάσει. Το μόνο μειονέκτημά του είναι ότι ίσως το χιούμορ του δεν θα αρέσει σε όλους. Τι να κάνουμε, γούστα είναι αυτά.

Παρουσίαση: **Φεβρ. '01** Βαθμολογία: **90%**

RIDDLE OF THE SPHINX

Ενα από τα εντυπωσιακότερα και παράλληλα από τα πιο δύσκολα adventures που έχουν κυκλοφορήσει. Βασίζεται σε όλες τις μέχρι τώρα θεωρίες σχετικά με την πυραμίδα του Χέοπα



και τη Σφίγγα, ενώ θα βιώσουμε με τον καλύτερο τρόπο ένα εντυπωσιακό virtual ταξίδι σε αυτά. Απαιτεί να ξεδιπλώσουμε τα πιο κρυφά σημεία του μυαλού μας, αν θέλουμε να είμαστε εμείς αυτοί που θα βρούμε το μεγάλο μυστικό των αρχαίων μνημείων.

Παρουσίαση: **Φεβρ. '01** Βαθμολογία: **98%**

STRATEGY

BROOD WAR

Το πολυαναμενόμενο expansion του Starcraft προκάλεσε πανικό στην κοινότητα των real time strategy gamers. Ο λόγος είναι πολύ απλός: Το Brood War αποτελεί μακράν το καλύτερο expansion που έχει κυκλοφορήσει για RTS game καθώς εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του προκατόχου του, ενώ στην ουσία αναβαθμίζει το παιχνίδι με νέες μονάδες και features στο interface. Δεν είναι τυχαίο που ακόμα και σήμερα το εν λόγω expansion χαρακτηρίζεται, μαζί με το Starcraft, ως το κορυφαίο strategy game όλων των εποχών!

Παρουσίαση: **Φεβρ. '99** Βαθμολογία: **94%**

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

Το expansion του Age of Empires 2 είναι ομολογουμένως εκπληκτικό. Προσθέτει νέους πολιτισμούς και τεχνολογίες, ενώ αναβαθμίζει τους παλαιότερους. Τα βασικά στοιχεία του (γραφικά, ήχος, χειρισμός) παραμένουν εφάμιλλα του AOE2, με μία μικρή βελτίωση στον τομέα του gameplay. Οι φίλοι των RTSs δεν πρέπει να το χάσετε με τίποτα.

Παρουσίαση: **15 Σεπ. '00** Βαθμολογία: **95%**

RED ALERT 2

Ρώσοι εναντίον Αμερικανών και το αντίστροφο. Οπως και να 'χει, οι μεγάλοι κερδισμένοι της υπόθεσης είναι όσοι ασχοληθούν με αυτό το εντυπωσιακό παιχνίδι στρατηγικής. Διατηρεί ουσιαστικά το ίδιο επιτυχημένο interface του πρώτου Red Alert, αλλά περιλαμβάνει πάρα πολλές ενδιαφέρουσες προσθήκες και βελτιώσεις. Νέα όπλα, νέες μονάδες, νέοι χάρτες και αρκετό χιούμορ είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του. Ασφαλώς ένα από τα καλύτερα RTS που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή.



Παρουσίαση: **15 Νοεμ. '00** Βαθμολογία: **94%**

BLACK & WHITE

Δεν βγαίνουν κάθε μέρα παιχνίδια που να συνδυάζουν στοιχεία action, role playing και strategy (γιατί το B&W είναι μία μείξη όλων αυτών) και να χαρακτηρίζονται από πολλούς "σχεδόν τέλεια". Κάθε φορά που προσεύχεται ένας άνθρωπος, γεννιέται ένας θεός... εσείς! Τι θα επιλέξετε; Θα γίνετε ο αγαπημένος θεός των αν-



θρώπων και άξιος εκπρόσωπος του παράδεισου ή θα κρατάτε τα κλειδιά της Κόλασης και θα καταδυναστεύετε τους φοβισμένους θνητούς; Η επιλογή είναι δική σας όπως και αυτό το must play game.

Παρουσίαση: **Μάιος '01** Βαθμολογία: **95%**

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Ενα αριστούργημα της Interplay το οποίο έχει κατακτήσει μεγάλη μερίδα των gamers παγκοσμίως. Κυκλοφόρησε την ίδια εποχή με το πολύ "δυνατό" Black & White και παρ' όλα αυτά κατάφερε να ξεχωρίσει. Εδώ θα πρέπει να σημειώσω πως διαφέρει από τα προηγούμενα Fallout,

Serial Killers

Σειρές που άφησαν εποχή - Fallout Tactics

Με αφορμή την πρόσφατη κυκλοφορία του Fallout Tactics: Brotherhood of Steel είναι μια καλή ευκαιρία να θυμηθούμε κάποια πράγματα για τους προγόνους αυτού του τρομερού παιχνιδιού. Οι "παππούδες" του, λοιπόν, άφησαν ιστορία ως τα κορυφαία RPGs που πέρασαν. Το τελευταίο, βέβαια, προέκυψε strategy, χωρίς όμως αυτό να μας στεναχωρεί καθόλου.



Fallout

Το 1997 και ενώ το μόνο αξιόλογο RPG που κυκλοφορούσε μέχρι τότε ήταν το "υβριδικό" Diablo, οι φανατικοί role playing gamers περίμεναν το μπαμ. Και ήρθε με το Fallout! Πρόσφερε ένα φρέσκο και ολοκληρωμένο σενάριο, καλά γραφικά και ήχο και έδινε μεγάλη προσοχή σε αυτές τις μικρές λεπτομέρειες που μετατρέπουν ένα παιχνίδι από καλό σε εξαιρετικό. Ουσιαστικά το Fallout ήταν το ανεπίσημο sequel του Wasteland (1987), ενός από τα πιο δημοφιλή RPGs όλων των εποχών. Επιτέλους, είχε φτιαχτεί ένα καθαρόαιμο RPG για να ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς gamers του είδους.



Fallout 2

Η δουλειά του Fallout 2 ήταν πολύ δύσκολη, καθώς έπρεπε να ξεπεράσει το καλύτερο RPG του 1997 (Fallout). Και τα κατάφερε αρκετά καλά. Βελτίωσε τον προκάτοχό του σε σχεδόν όλα τα επίπεδα και έδωσε την ευκαιρία στους gamers να εξερευνήσουν έναν πιο επεκταμένο κόσμο με πολύ εντυπωσιακότερα στοιχεία. Αν και έχουν περάσει τρία χρόνια από την κυκλοφορία του, το Fallout 2 παραμένει ένα μοναδικό all time RPG.



Fallout: Brotherhood of Steel

Και ήρθε η ώρα του ασώτου. Το Fallout: Brotherhood of Steel δεν είναι Fallout 3. Ξέφυγε από την "κλίκα" των RPGs και μπήκε στη "συμμορία" των strategy games με τα φόντα να γίνει ο αρχηγός τους. Απλώς ένα φοβερό παιχνίδι που συνεχίζει επάξια την ιστορία των προγόνων του και κρατάει στην κορυφή το όνομα της "οικογένειας". Δική μας ευχή είναι να δούμε και άλλα παιδιά...

καθώς μεταλλάχθηκε από RPG σε ένα πάρα πολύ καλό strategy. Χαρακτηριστικός είναι ο σχολιασμός του συντάκτη που έκανε το review: "Θα σας μαγέψει, θα σας συνεπάρει, θα σας κολλήσει, θα σας πωρώσει, θα σας... θα σας...".

Παρουσίαση: **Ιουν. '01** Βαθμολογία: **94%**

ACTION

QUAKE III ARENA

Αναμφίβολα ένα παιχνίδι με πολλούς φίλους, αν κρίνω και από τη συμμετοχή σας στο τελευταίο Grand Prix. Εκπληκτικά γραφικά, έξοχη ατμόσφαιρα, άφθονοι εχθροί και δρά-



ση που δεν θα σας αφήσει να εφησυχάσετε ούτε στιγμή. Μεγάλη είναι και η ποικιλία στα όπλα που θα έχετε στη διάθεσή σας. Ενα "must" για τους φίλους των action games.

Παρουσίαση: **15 Ιαν. '00** Βαθμολογία: **97%**

SOLDIER OF FORTUNE

Παιχνίδι στο οποίο κυριαρχούν η καταιγιστική δράση και η άφθονη βία. Καλείστε να ταξιδέψετε σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της Γης, σε καλοσχεδιασμένα περιβάλλοντα με εκπληκτικά γραφικά. Οι αποστολές σας είναι αρκετές και το οπλοστάσιό σας πλούσιο. Οι δε εχθροί σας ποικίλλουν από μέρος σε μέρος. Σίγουρα μία πολύ καλή επιλογή στο χώρο.

Παρουσίαση: **15 Μαΐου '00** Βαθμολογία: **90%**

DEVIL INSIDE

Παιχνίδι που θυμίζει αρκετά το Resident Evil. Συνδυάζει αρμονικά στοιχεία action και adventure και εκτυλίσσεται σε μία αναντίρρητα τρομακτική ατμόσφαιρα. Σκοπός σας είναι να θυμίσετε στον στυγερό δολοφόνο Harry



Grimes πως δεν ανήκει πλέον σε αυτόν τον κόσμο, μια και μόλις έχει επιστρέψει από την κόλαση. Ενα game που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή των φίλων του είδους.

Παρουσίαση: **Ιούλ. '00** Βαθμολογία: **90%**

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Η ασταμάτητη μηχανή παραγωγής παιχνιδιών, Interplay, κάνει πάλι το θαύμα της και μας χαρίζει ένα πολύ καλό, περισσότερο action και λιγότερο strategy game. Το Giants είναι ένα παιχνίδι με πολύ καλό σενάριο και εξαιρετικό χιούμορ παρά τη μεγάλη σοβαροφάνειά του.



Τα πλούσια και λεπτομερειακά γραφικά σε συνδυασμό με τον πολύ καλό ήχο και χειρισμό το τοποθετούν πολύ ψηλά στις προτιμήσεις των gamers. Ενα αριστούργημα!

Παρουσίαση: **Φεβρ. '01** Βαθμολογία: **93%**

CLIVE BARKER'S UNDYING

Ο γνωστός συγγραφέας βιβλίων τρόμου, Clive Barker, βάζει τη μαγεία του στη δημιουργία του μεγαλύτερου ίσως θρίλερ-game όλων των



εποχών. Το Undying, με τα μοναδικά γραφικά, τον ήχο και πάνω απ' όλα με την ατμόσφαιρά του θα μας κάνει να "βρέξουμε" την καρέκλα μας. Ψυχασθένεια, τρόμος, παράνοια, δράση, ένταση, αγωνία. Ολα αυτά ανακατεμένα μάς δίνουν ένα μαγικό action παιχνίδι τρόμου που θα μας πάρει τα μυαλά.

Παρουσίαση: **Ιούν. '01** Βαθμολογία: **97%**

SIMULATION

MICHELIN RALLY MASTERS

Ενα racing game που ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα -μέχρι τώρα- και θέτει νέα standards στο χώρο. Τα γραφικά του είναι το κάτι άλλο και η οδήγηση των μοντέλων άψογη. Θα βρείτε πολλά μοντέλα αυτοκινήτων και άφθονους τρόπους παιξίματος τόσο σε Single όσο και σε Multiplayer mode. Τα physics των μοντέλων είναι και αυτά, με τη σειρά τους, εκπληκτικά. Αν είστε φίλος των racing games, δεν πρέπει επ' ουδενί να λείπει από τη συλλογή σας.

Παρουσίαση: **15 Μαΐου '00** Βαθμολογία: **93%**

JANE'S F/A 18

Η αναφορά και μόνο στο όνομα της Jane's φέρνει στο νου μερικούς από τους πιο επιτυχημένους simulators. Ετσι και τώρα, η γνωστή μας εταιρεία έκανε πάλι το... θαύμα της δημιουργώντας ίσως τον καλύτερο flight simulator (μαζί με το Falcon 4.0). Διαθέτει εκπληκτικά γραφικά και πολύ καλό ήχο. Αψογο από κάθε πλευρά!

Παρουσίαση: **Ιούλ. '00** Βαθμολογία: **96%**

CHAMPIONSHIP MANAGER 0/01

Ολος ο κόσμος του ποδοσφαίρου στα χέρια σας. Περιλαμβάνει τα πρωταθλήματα 26 χωρών, μεταξύ των οποίων και της δικής μας. Η database περιλαμβάνει πάνω από 50.000 πραγματικούς παίκτες, ενώ αν θέλετε, μπορείτε να παίξετε και με τυχαίους (random). Είναι από τα πλέον εθιστικά παιχνίδια που έχουμε δει ποτέ και αξίζει να βρίσκεται στη συλλογή των απανταχού φίλων του βασιλιά των σπορ.

Παρουσίαση: **1 Δεκ. '00** Βαθμολογία: **96%**

INSANE

Και μόνο η αναφορά της εταιρείας Codemasters αρκεί για να καταλάβετε ότι στις επόμενες γραμμές θα αναφερθούμε σε ένα racing game. Το Insane (γράφεται 1nsane), λοιπόν, είναι κυριολεκτικά μία τρέλα. Αγώνες εκτός δρό-



μου με τζιπάκια, buggyes και φορτηγά, ρεαλιστικότατη οδήγηση, φοβερά γραφικά και ήχος είναι τα στοιχεία που το καταξιώνουν ως το κορυφαίο (μακράν) της κατηγορίας του.

Παρουσίαση: **Φεβρ. '01** Βαθμολογία: **96%**

CHESSMASTER 8000

Το Chessmaster 8000 είναι χωρίς καμία αμφιβολία το καλύτερο σκάκι για PCs που κυκλοφορεί στο εμπόριο. Το νέο παιχνίδι δεν έχει σημαντικές καινοτομίες, όμως έρχεται με περισσότερες βελτιώσεις από τα προηγούμενα της σειράς, οι οποίες το καθιστούν πολύ πιο λειτουργικό, χρηστικό και ευχάριστο. Ικανό να ικανοποιήσει σχεδόν οποιαδήποτε ηλικία και ό,τι καλύτερο για δικτυακές μάχες με αντιπάλους απ' όλο τον κόσμο.



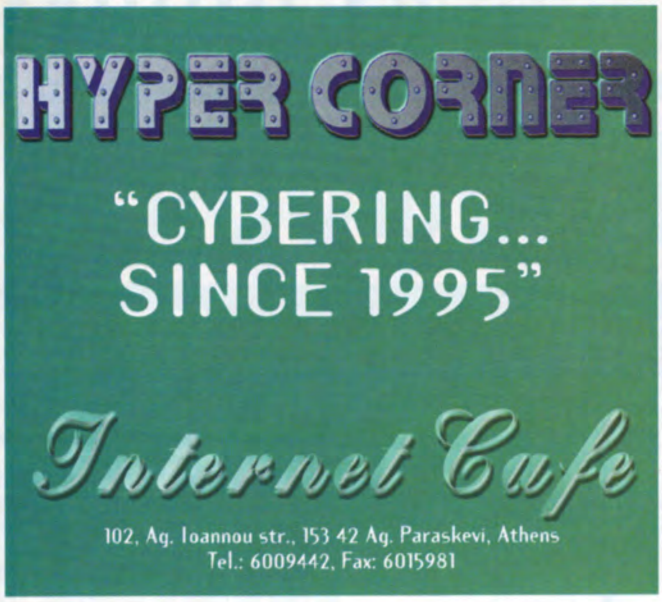
Παρουσίαση: **Μάιος '01** Βαθμολογία: **96%**

Λίστα InterNet Cafés

του PC master



Αν είστε ιδιοκτήτης Internet café και θέλετε να σας καταχωρίσουμε στη λίστα των Net cafés του "PC Master", παρακαλώ επικοινωνήστε με την κα Θεοδοσίου στο τηλέφωνο 9238672-5 ή στο e-mail: aspa@compupress.gr


HYPER CORNER
"CYBERING...
SINCE 1995"
Internet Cafe
102, Ag. Ioannou str., 153 42 Ag. Paraskevi, Athens
Tel.: 6009442, Fax: 6015981


Xplorer
Glyfada Internet café
ΠΛΑΤΕΙΑ ΧΩΡΙΚΩΝ 4
(πίσω από τα YBONNH STORES και τον Κωτσόβολο)
Τηλ.: 9680620 www.xplorer.gr
E-mail: info@xplorer.gr
Leased line 144kbps


Www.netmania.gr
Fast Internet access
Word Processing
Image editing
Printing
CD Recording
Scanning
Video conferencing
Multiplayer gaming
Web Design
net mania
INTERNET CAFE
Www.netmania.gr
ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΤΟ Internet ΓΙΝΕΤΑΙ...
MANIA!


MUSEUM
INTERNET
CAFE
PATISION 46, MUSEUM, ATHENS,
Tel.: 8833418
www.museumcafe.gr
e-mail: museum_net_cafe@yahoo.com


bitsandbytes
www.b-and-b.gr
Internet Point -50 PCs-
Ακαδημίας 78, 106 78
Τηλ.: 3822545-6, 3306590


ATHENS INTERNET
C@fe4U
44, Ippokratous Str.
Tel./Fax: 3611981
www.cafe4u.gr, e-mail:cafe4U@mail.com
FAST CONNECTION

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

Anubis
ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Νέες Κυκλοφορίες

Τηλ.: 01-3801487, 3801761, Fax: 01-9216847, 9242219, E-mail: anubis@compupress.gr

www.anubis.gr

Πιστωτικές κάρτες: VISA, ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ, Diners Club International, MasterCard, Eurocard

✦ Μόλις κυκλοφόρησε

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Δίκτυα • Internet

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900	20,25
281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.500	16,14
354	Το ροζ Internet ✦	170	3.800	11,15
310	Internet για γυναίκες ✦	153	1.900	5,58
311	Internet για παιδιά ✦	160	1.900	5,58
312	Internet για άντρες ✦	146	1.900	5,58
313	Internet για νέους ✦	150	1.900	5,58
161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.500	16,14
204	Surfing στο Internet	364	4.400	12,91
324	Τα πάντα για το... e-Travel ✦	328	5.600	16,43
325	e-Auctions: Τα πάντα για τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες ✦	307	5.600	16,43
219	World Wide Web Directory	519	9.900	29,05
218	web.guide ✦	320	6.800	19,96
322	Αναζητήσεις στο web	148	3.800	11,15
318	WAP: Ο κόσμος του Internet στην οθόνη του κινητού σας ✦	226	4.400	12,91
231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.800	11,15
205	Τα μυστικά του FTP	105	3.800	11,15
283	Internet Explorer 5	208	3.800	11,15
320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800	14,09
288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.400	12,91
289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.400	12,91
291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.800	11,15
319	ICQ 2000 ✦	134	3.800	11,15
260	Intranets	360	6.500	19,08
235	Modems από το Α ως το Ω	140	3.800	11,15
060	Αντίστροφη μέτρηση	286	4.200	12,33
339	ISDN ✦	168	4.400	12,91
361	e-Music: Τα πάντα για τη μουσική στο Διαδίκτυο ✦	-Υπό έκδοση-		

Λειτουργικά συστήματα

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
357	Linux για χρήστες των Windows ✦	404	7.300	21,42
326	Windows Millennium edition ✦	506	6.800	19,96
327	Μάθετε τα... Windows Millennium edition... σε μία εβδομάδα! ✦	242	4.400	12,91
297	Windows 2000 Professional	496	6.800	19,96
307	Μάθετε τα... Windows 2000 Professional... σε μια εβδομάδα!	191	4.400	12,91
279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400	12,91
273	Μάθετε τα... Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.400	12,91
243	Η Βίβλος των Windows 95	731	9.900	29,05
193	Windows 95	367	4.400	12,91
150	Unix	836	9.900	29,05
093	Εκμάθηση του λειτουργικού συστήματος Unix	127	3.800	11,15
202	Unix για χρήστες του Internet	151	4.400	12,91

Πακέτα εφαρμογών

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900	29,05
252	Microsoft Office 97	406	5.200	15,26

Επεξεργαστές κειμένου

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800	19,96
308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	195	4.400	12,91
248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	311	4.800	14,09

Λογιστικά φύλλα

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	587	7.300	21,42
309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	257	4.400	12,91
249	Microsoft Excel 97	245	4.800	14,09

Βάσεις δεδομένων

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800	19,96
255	Microsoft Access 97	266	6.200	18,20











Παρουσιάσεις

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.400	12,91

Γραφικά

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
351	Photoshop 6 ✦	312	5.800	17,02
333	Flash 4 ✦	331	7.300	21,42
298	AutoCAD 2000 ✦	453	6.800	19,96
264	AutoCAD 14 για Windows	391	6.800	19,96
246	Μάθετε το... AutoCAD 13 c4... σε μια εβδομάδα!	270	4.400	12,91
300	3D Studio MAX 3 ✦	416	9.900	29,05
277	3D Studio MAX 2.5	647	9.900	29,05
259	Μάθετε το... 3D Studio MAX... σε μια εβδομάδα!	260	4.400	12,91
265	Lightwave	110	3.800	11,15
355	CorelDRAW 10 ✦	344	6.800	19,96
299	CorelDRAW 9 ✦	416	6.800	19,96
269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.900	29,05
270	Μάθετε το... CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	383	5.500	16,14
292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.400	12,91

Ηλεκτρονική τυπογραφία

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
329	QuarkXPress 4 για Windows και Macintosh ✦	256	6.100	17,90
048	QuarkXPress 3.32 για Windows και Macintosh	273	5.500	16,14

Προγραμματισμός

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
336	Δημιουργήστε την πρώτη σας web page σε ένα Σαββατοκύριακο ✦	224	6.800	19,96
334	Προγραμματίστε με τη Visual C++ ✦	307	6.800	19,96
337	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 6 ✦	259	6.600	19,37
268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.800	17,02
237	Η HTML στην πράξη	378	6.800	19,96
217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.800	11,15
240	SQL Structured Query Language	227	6.200	18,20
176	Cobol Ansi 85	512	6.800	19,96
241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.500	16,14
359	ASP 3	-Υπό έκδοση-		

Παιχνίδια

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
332	Baldur's Gate II: Ο πιο πλήρης οδηγός στρατηγικής ✦	274	5.900	17,31
330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής ✦	223	4.900	14,38

Γενικά

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
331	Το πρώτο σας PC ✦	301	5.600	16,43
263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200	18,20
286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800	17,02
209	Μικρό λεξικό πληροφορικής	105	3.800	11,15
091	Γνωριμία με... τον κόσμο των Fractals	203	4.400	12,91
225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6.500	19,08
358	Έλεγχος συστημάτων πληροφορικής (EDP/IT Auditing)	-Υπό έκδοση-		

ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ - BUSINESS

Νέα οικονομία

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
356	"Επιχειρώντας" στο Internet ✦	205	4.400	12,91
341	Διαφήμιση στο Διαδίκτυο ✦	121	3.800	11,15
323	WAP για επιχειρήσεις ✦	145	3.800	11,15
303	Τεχνικές αναζήτησης επιχειρηματικών πληροφοριών στο Διαδίκτυο ✦	212	3.800	11,15
302	Μάρκετινγκ στο Διαδίκτυο: Μεθοδολογία και πρακτική ✦	102	3.800	11,15
301	Στρατηγικές για την είσοδο μιας εταιρείας στο Διαδίκτυο ✦	138	3.800	11,15

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
340	Αυτοπροστασία ✦	338	6.900	20,25

ΠΟΛΙΤΙΚΗ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
304	Πρόταση-πρόγραμμα για μία δυνατή και καλύτερη Ελλάδα	365	5.200	15,26
079	Η διάλυση της Γιουγκοσλαβίας	190	3.500	10,27

ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Ψυχολογία

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
266	Εσείς και τα αδέλφια σας	279	4.400	12,91

Γενικά

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
338	Οράματα του Μέλλοντος ✦	489	7.600	22,30

ΜΕΤΑΦΥΣΙΚΗ

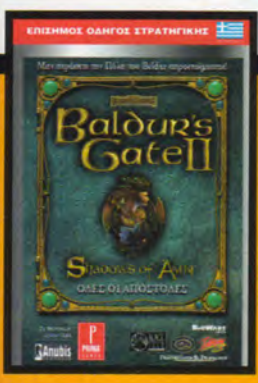
ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
321	Τα κεκρυμμένα ✦	611	5.600	16,43
295	Έχουν έρθει!	300	4.800	14,09
287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900	14,38
142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	11.900	34,92

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
352	Προς το Σαράντιον (Το Σαραντινό Ψηφιδωτό, Βιβλίο Α') ✦	572	6.500	19,08
347	Τρέμω στο άγγιγμά σου: 22 Ιστορίες σεξ και τρόμου ✦	427	5.800	17,02
348	Homeland - Πατρίδα (The Dark Elf Trilogy, Βιβλίο Α') ✦	385	2.800	8,22
315	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Α'): Το Δέντρο του Καλοκαιριού	425	5.200	15,26
316	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Β'): Η Περιπλανώμενη Φλόγα	371	5.200	15,26
317	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Γ'): Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος ✦	528	6.200	18,20
275	Tigana - Τόμος Α'	442	5.200	15,26
276	Tigana - Τόμος Β'	312	4.600	13,50
284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν - Τόμος Α'	312	4.600	13,50
285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν - Τόμος Β'	316	4.600	13,50
345	Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν - Τόμος Α'	284	4.800	14.09
346	Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν - Τόμος Β'	342	5.200	15,26
349	The Dark Elf Trilogy – Exile	-Υπό έκδοση-		
350	The Dark Elf Trilogy – Sojourn	-Υπό έκδοση-		
353	The Sarantine Mosaic (Book II): Lord of Emperors	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy – The Crystal Shard	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy –The Halfing's Gem	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy – Streams of Silver	-Υπό έκδοση-		

MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000	26,41
021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000	26,41
022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000	26,41











Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

Software

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σε "πακέτο" τα παιχνίδια Resident Evil 2, Unreal, Carmageddon 2 έως 5.000 δρχ. Ακόμα το παιχνίδι Dino Crisis στις 4.000 δρχ. Ολα αυθεντικά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σάββας Χρυσός
Τηλέφωνο (0392) 63509

ΖΗΤΕΙΤΑΙ απεγνωσμένα το Black Dahlia. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σεραφείμ Γάκος
Τηλέφωνο (0441) 70416

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ προγράμματα, παιχνίδια, ταινίες προς 1.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σίμος Κουγιανός
Τηλέφωνο 0972-511498

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα Swat 3, 3.500 δρχ., Codename Hitman 5.000 δρχ., Shadowman 3.000 δρχ., Arcatera 3.500 δρχ. και Rainbow Six Gold Pack 3.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Μπέλιας Γιάννης
Τηλέφωνο 0974-209466

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το αυθεντικό PC game Baldurs Gate 2 με τη συσκευασία του σχεδόν καινούριο. Τιμή 8.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Κώστας Φουκαράκης
Τηλέφωνο 0974-307504/7719701

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Flanker 2, Falcon 4, Half-Life Generation, Colin McRae Rally, Rally Championship Mobil, Suse Linux 6.4, γνήσια, σχεδόν αμεταχείριστα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε μετά τις 19:00:
Ονομα Στέφανος
Τηλέφωνο (031) 437074

Hardware

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Plextor 8432 CDRW drive μαζί με software της επιλογής σας. Τιμή 60.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Ηλίας
Τηλέφωνο 0974-473551

ΖΗΤΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Voodoo 2 12MB. Προσφέρονται έως και 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βαγγέλης Οικονομόπουλος
Τηλέφωνο 0945-728604

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επειγόντως Pentium II ή Celeron από 233MHz έως 333MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σαραφιάδης Νίκος
Τηλέφωνο 4971350

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Celeron 300MHz ελαφρώς μεταχειρισμένος, μόνο 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γιάννης Κουρκουτάς
Τηλέφωνο 0974-596845

Οσοι ενδιαφέρεστε (και φυσικά διαθέτετε σύνδεση στο Internet) μπορείτε να δημοπρατήσετε τα προϊόντα σας στο νέο site E-Bazaar (http://www.e-bazaar.gr). Οδηγίες για το πώς θα κάνετε την καταχώριση σας ή την προσφορά σας για ένα προϊόν που σας ενδιαφέρει θα βρείτε στο site.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 166 MMX, 64MB RAM, 4,3 HDD, 52x CD-ROM, 2MB SVGA, Monitor 14" Zenith, SoundBlaster Live, πολλά προγράμματα. Τιμή 120.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αθανασόπουλος Δημήτριος
Τηλέφωνο 6197062, 2792290

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Adaptec AHA-2940 UW SCSI, Yamaha CD-R-400 4x4x1 6 SCSI και Plextor CD-ROM ULT Raplex 40xmax SCSI. Ολα 60.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Διονύσιος Αλευράς
Τηλέφωνο 3639826

Διάφορα

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ το Microsoft SideWinder Force FeedBack Wheel USB ολοκαίνουριο στο κουτί του με τα manuals και το παιχνίδι Monster Track 2 προς 45.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Νοταράς Γιάννης
Τηλέφωνο 8319442

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το SideWinder Dual Strike ολοκαίνουριο στο κουτί του. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σαραφιάδης Δημήτριος
Τηλέφωνο 4971350

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τεύχη των περιοδικών "Πτήση και Διάστημα", "Σύγχρονος Στρατός" και "Σύγχρονη Αεροπορία & Ναυτικό". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Ψιλόπουλος
Τηλέφωνο 5818222

PC

TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ...........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ..........

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster CD-ROM



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.......... ΗΛΙΚΙΑ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ...........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.......... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.......... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.800 δρχ. - 5.3 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ..........

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών".** Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ...........

ΗΛΙΚΙΑ.......... ΤΗΛ.......... E-MAIL ADDRESS..........

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ
Παναγιώτης Ι. Λύρης
markador@mailcity.com




THE 4TH COMING
Μπες στο φανταστικό κόσμο του
ON-LINE GAMING
Παίξε μία εβδομάδα
ΔΩΡΕΑΝ
ως demo user
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
www.t4c.gr